掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.138

卷首特报

SE劲作三连发！

又一款“怪物猎人”面世？

寄生前夜 第三个生日

王国之心 编码重制版

核石之王

专题企划

浪花·淘尽·英雄

三国题材经典游戏回顾

研究中心

《勇者斗恶龙IX》

邪道研究

独行天使超神速

ACE记事

前线狙击

口袋妖怪 黑·白｜大神传 小小太阳

蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们

魔法禁书目录

战国绘札游戏 不如归 大乱

伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

攻略透解

雷电十一人3

向世界挑战 火花·爆破

我的暑假 携带版2

猜谜姐妹和沉船的秘密

电子音像出版社

五花八门



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年8月8日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第140辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 双核动力站 1名



BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版） 1名



BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名



BTP-6389 北通动力堡垒 1名



PEGA PSP 九合一套装 1名

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名



BTP-5325 北通中国风EVA硬包 1名



BTP-5355 北通中国风晶透水晶盒 1名



BTP-5540 北通中国风晶透水晶盒 1名



BTP-5540 北通中国风炫彩水晶盒 1名



PEGA PSP 手柄支架 1名

《掌机王SP》第136辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



保定市	李军
西安市	李琦佶
长春市	刘欣
厦门市	马天成
上海市	张恺丙
杭州市	周围

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



南宁市	白雪
佛山市	杜国志
南京市	李默毅
太原市	马云杰
海口市	王斌

三等奖 6名 掌机周边



武汉市	陈钊
苏州市	贺念禹
上海市	黄彬
湖州市	沈庭邦
沈阳市	吴天豪
广州市	钟慧娴

《掌机王SP》第136辑DVD问答—中奖名单

答案：A

北京市	郝骏
上海市	王菁益
广州市	袁文伟



3名 PEGA双核动力站

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑 特别关注

P78 专题企划

回顾三国游戏
感受经典魅力

浪花·淘尽·英雄
——三国题材经典游戏回顾



系统解析
剧情攻略 NDS

攻略透解 P89

雷电十一人3
向世界挑战 火花·爆破

无法忘却的那年夏天

ぼくのなつやすみ ポータブル 2
ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！



P109 攻略透解

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密 PSP

猜谜全解答
瓶盖全收集
剧情日记

带你领略另类的通关旅程



P126 研究中心

NDS 《勇者斗恶龙IX》邪道研究
——独行天使超神速ACE记事

卷首语

终于度过了掌机游戏青黄不接的日子，主流游戏连发的潮流即将随着暑假生活倾袭而来。先是NDS，再是PSP，玩家们几乎不用担心机器会空闲着不知道玩什么了——果然暑假除了热了点以外就没缺点。

本辑的看点是对大家都时常津津乐道的三国题材游戏进行交流探讨的专题企划，以及《雷电十一人3》与《我的暑假 携带版2》这两篇攻略。球类运动与户外运动告诉我们，即使天气热也不能一天都宅在家里吹空调，咱们要过就得过健康的假期。

白菜

CONTENTS

掌机王SP VOL.138



封面用图：深爱＋
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年7月第一版
印　　次：2010年7月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年7月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-453-9

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新的力量，永不终结的噩梦 阿雅·布莱娅降临到走向消亡的世界！

1997年，曼哈顿岛封锁事件

2000年，N.M.C事件

以遗传基因为契机发动的叛乱事件于此后销声匿迹。

在遥远的未来，凭空出现的未知生物爆发性地繁殖。

它们疯狂捕食着人类，

当那个时代的人类全部被吃光后，时间便开始倒退。

以上过程不断重复，时间终于到达了“现代”。

这些异形的生物拥有前所未见的姿态、行动和令人绝望的战斗力，

由于其外表扭曲疯狂，因此被称为“扭曲者”。

至此，专门搜查小组C.T.I设立。

借助“深潜”（Over Dive）系统的导入，搜查方法得以全面革新。

时间是2012年12月24日——

伴随着从地底释放的激烈能量，巨大的巢穴出现在人们眼前，

人类的日常生活被完全破坏。

巨大的巢穴仿佛大地震，周期性重复着从膨胀到静寂的过程。

每当膨胀停止、静寂来临时，表层便同时出现大量扭曲者。

此现象让扭曲者为大众所认知。

扭曲者们逐步吞吃着周围的人类，膨胀再度开始。

然而，专门搜查小组的“深潜”系统适应者，

只有她一人。

阿雅·布莱娅——

她从遗失掉的过去中睁开双眼，

这是我为她准备的“第三个生日”的礼物。

而她，也许是惟一能将人类从扭曲的时间中解放出来的、

上天对我们的馈赠。

文 胧月　美编 澄香

期待度 S

PLAYSTATION PORTABLE

寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

Square Enix	A·RPG	预定2010年冬	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

世界が、変わりはじめた——？

[The 3rd Birthday]

ザ・サード バースデイ

“《寄生前夜》系列”阔别我们已有十年之久，随着玩家对续作呼声的不断升温，SE方面在2007年的5月便公布了本作的制作计划。但在随后的三年时间中，游戏一直没有实打实的情报放出，借着今年E3的良机，阿雅·布莱娅姐姐终于正式展露出她在系列新作中的飒爽英姿，而本次我们就为大家带来游戏的详细报道。

跨越时间与空间 支配其他生物的力量 ——“深潜”

阿雅·布莱娅 AYA BREA

拥有“深潜”能力的原FBI搜查官——阿雅·布莱娅，她在本作中将驱使这种特殊能力，与出现在曼哈顿的异形敌人作战。游戏中的战场严酷而绝望，作为深潜能力的惟一驾驭者，阿雅能否再度成为引导人类走向新生的女神呢？



▲“深潜”是一种精神力量，能够强行凭依到其他生物体内并对其支配。它在游戏的剧情和战斗系统中都将起到至关重要的作用。





深潜虽然强大，也伴随着相应的风险



▲▶与阿雅对话的不明男性，这里似乎是她所属的C.T.I组织。

担任过纽约市警察、FBI搜查员，现隶属C.T.I组织（全称“Counter Twisted Investigation”，意为“扭曲者应对搜查组”）。身经百战的她更是惟一能够使用深潜能力的特殊适应者，肩负起消灭扭曲者的任务。

▼本作重视对登场人物的内在描写，充满谜团的故事引人入胜。

他们顾忌的是……



▲男子似乎对把阿雅送往战场的事情有所不满，他是阿雅的同伴吗？



操作占据精神的士兵打倒敌人

舞台曼哈顿是扭曲者和与之对抗的士兵共同形成的战场，阿雅可以凭借“深潜”来操作士兵，歼灭扭曲者。在深潜发动过程中，士兵的体力会变为玩家的基本体力，同时还能使用枪等装备品。



▲为了强调真实性，阿雅在遭到攻击时衣服会发生破裂，从生存和走光两个角度来说都是很危险的。

对扭曲者来一次“大扫除”

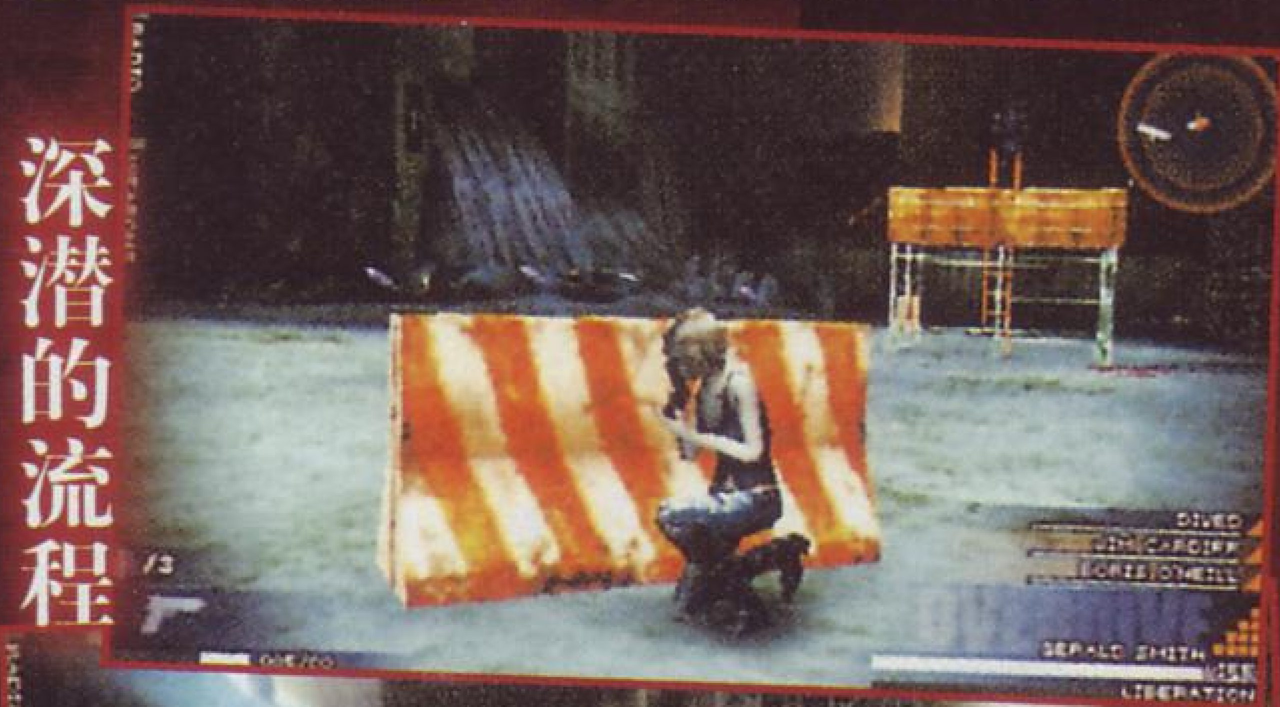
能够精神控制的士兵

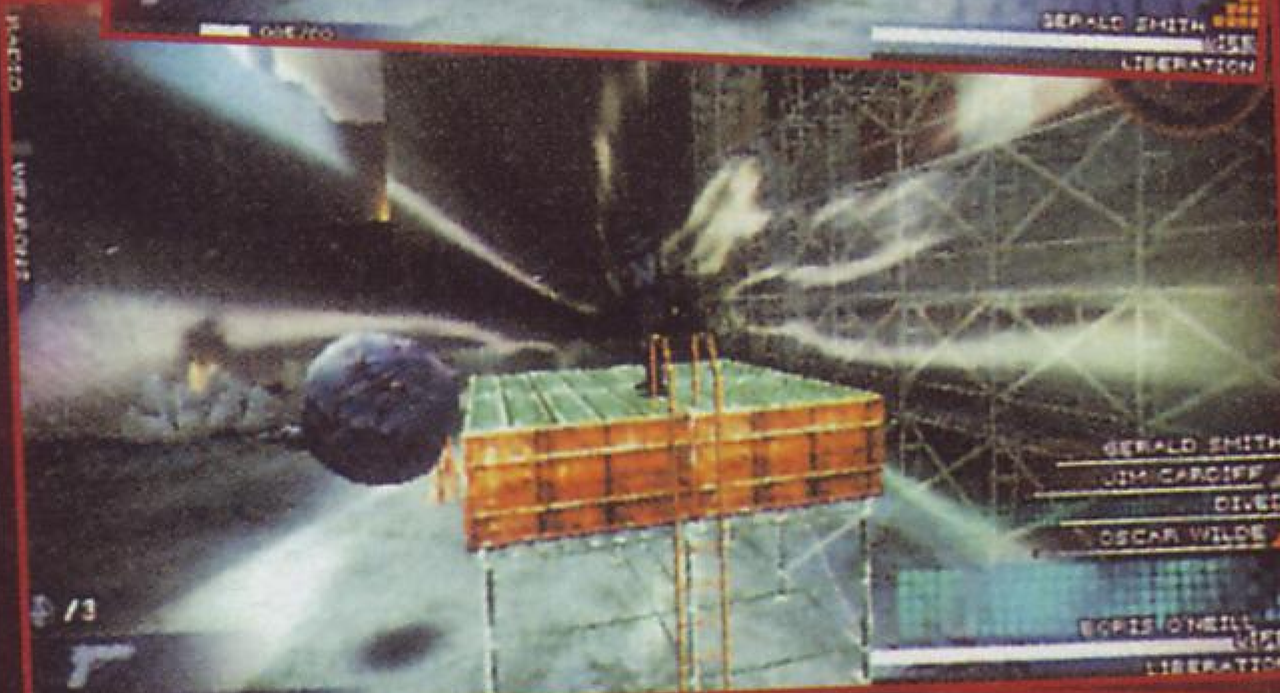
画面的右下角是当前可通过深潜来控制的士兵列表，不同场合下的可控制数量与装备倾向都是不同的。

深潜

深潜发动后只要选择控制对象，就能瞬间对其进行操控。由于能无限制发动，玩家甚至可以操作多个敌兵同时去包围住敌人。

深潜的流程







▲对高台上的士兵发动深潜，演出效果极具速度感，非常爽快。

基本动作

战斗时可使用多种武器，也能进行回避行动。另外画面上还能看到“LIBERATION”和“RADIO”等字样，本作的战斗系统相当值得玩味。

更换武器





▲▶从备用的四种武器里选择其一作为主武器，射击时只要按一个键位就能简单地锁定住敌人。

回避动作



▲回避是近身战时的必备行动，看清扭曲者的攻击并瞬间闪避掉，爽快感十足。

战斗结束后是怎样的未来……

重生的女神、崭新的故事



跨越时空后出现的异形扭曲者，惟有“深潜”能与它们进行交流，作为该力量惟一的驱动者，阿雅不得不再次踏上战场。游戏的剧情跌宕起伏，解明一个谜团后更大的谜团会随之到来。流程中的扭曲者外形诡异，行动悚然，给玩家带来恐怖与焦躁感。另外本作的主要制作人均是来自“《FF》系列”的实力派，他们将在今冬为大家奉上互动电影般的游戏体验。

制作人访谈

《FF》制作人倾力打造！确立起新的“阿雅·布莱娅”品牌



北濑佳范

本作的出品人，并负责一部分关卡的资料。



田畑端

本作导演，兼任《FF Agito XIII》的导演。



鸟山求

负责游戏剧本，曾担任家用机《FF XIII》的导演。



上国料勇

本作的美术导演，代表作有《FF XII》、《FF XIII》等。





以阿雅为特征的完全新作

——请说一下本作的制作理念。

北濑佳范（以下简称“北濑”）：这是与“《寄生前夜》系列”一脉相承的作品，世界观和氛围均原汁原味，不过这次我们更加强调主人公阿雅的存在感。原本我们是打算在手机上发布这款游戏的，不过由于它的系统和画面要求超出了手机的机能，所以将平台更换为面向世界市场的PSP了。

——游戏类型是TPS（第三人称视点射击）吗？

田畑端（以下简称“田畑”）：是A·RPG。尽管看上去是用枪瞄准敌人作战，但玩家不需要手动搜索敌人或精确瞄准，只要按下专门的锁定键就能捕捉到敌人，这里面加入了“深潜”系统和RPG的成长要素。

——“深潜”是怎样的系统？

田畑：夺取对方的意识，以精神控制其行动。游戏中的NPC是可以随时随地使用的，一旦发动深潜，视角就会瞬间转移到被阿雅控制的NPC上，接着就能操作他行动了。虽然从画面上看NPC的外貌变成了阿雅，但这只是为了让玩家能更简单地理解角色转换，实际上



只有阿雅的精神进入了NPC体内。

——在最新的官方影像中，生命值到0了似乎还能发动深潜。

田畑： 发动深潜后会导致时间流动变慢，因此即便体力耗尽，只要意识能转移到其他NPC身上，阿雅便可获救。如此身体的持有者就会死亡，从伦理角度并不推荐这么玩，但玩家在不熟练的初期应当会多次使用这种战术。中上级的战术应该是操纵多个NPC移动到不同位置，综合控制住战场。

——也就是说士兵的配置会成为重要要素。

田畑： 是的。比如控制敌人背后的士兵，从背后攻击其弱点，是最为基本的战术。把士兵配置到特定的墙壁边能使用同时攻击等等，都是对攻略游戏很有利的要素。敌人会逐渐对玩家施加压力，是利用深潜控制士兵与之对抗，还是单独突破？对各种情况作出判断并正确行动，是玩家的必备素质。

——阿雅似乎能使用很多武器。

田畑： 是的，使用时要考虑武器对敌人的作用效果。既可使用控制的NPC所持有的武器，也可以使用自己经过特殊改装的武器。系列以往作品中有“寄生能源”的特殊能力，但本作中的特殊能力则是前所未有的。

——是不是玩过系列前作才能更加体会到其中乐趣？

鸟山求（以下简称“鸟山”）： 没玩过也不要紧，玩家不妨把本作看成新系列的诞生。

田畑： 设定和名称都沿用下来，所以系列FANS当然会非常高兴，对系列一无所知的玩家也能把它当成一款全新的A·RPG来体验。



传说的淋浴镜头再度复活？

——本作中的阿雅是怎样的一个人物？

鸟山： 阿雅这个角色的身上隐藏着一个秘密，熟悉她的玩家也许在故事的开头就能看出端倪。本作与前两作在气氛上的变化，很大一部分原因便基于此。因某次事件而封闭内心的阿雅，是个能让玩家感觉出无助和纤弱的角色。

田畑： 受伤、害怕，即使双腿发抖也被逼着走向战场，全力作战。

——角色在设计上的要点是？

上国料勇（以下简称“上国料”）： 阿雅很有女人味，极具成熟风韵——不过要问起玩过系列以往作品的人，几乎大部分人都回答是“淋浴镜头”。（笑）

——这次也会有淋浴镜头吗？

田畑： 我很理解玩家们期待的心情。

——战斗中的服装破损也是一个要点。

田畑： 服装是装备品，玩家可以让阿雅穿着背心出击。背心在战斗中破损的话，肌肤的露出度就很高了，但受到的伤害也会正比例增加。而那些耐久度高的服装，破损以后也基本露不出什么来。（笑）

——这个系统是如何诞生的呢？

田畑： 北濑对我说要推陈出新，而且本作受到广大玩家们的支持，也有向家用机发展的计划。野村哲也先生对我说，如果在家用机上推出的话，表现出服装的破损应该会很有趣，所以这次就先投入实验了。手法上虽然没什么新鲜的，但能很好地表达出“即使受伤也努力的阿雅”。

——作为敌人出现的扭曲者是怎样的一种生物？

鸟山： 从未来跨越时间而来，真身还有待FBI的搜查。

上国料： 设计上就是要让人看不明白。（笑）与之相关的关键词中最重要的就是“扭曲”，这个词不光是指形状，它的关联特效、血的飞溅、空间也被扭曲等都是重要特征。空前的异质存在感，令人捉摸不透的行动，超越常识和想象的攻击，实现出前所未有的紧张感。



DISNEY SQUARE ENIX

卷首特报 Introduction Specially Report

KINGDOM HEARTS Re:coded

キングダムハーツ Re:コーデッド

诞生在手机平台上的《王国之心 编码》宣布登陆NDS平台，重制后的本作在剧情上与原作保持一致，战斗系统和成长系统完全进化，加之剧情事件的表现手法也有大幅改变，给人焕然一新的感觉。如果你是《王国之心》迷、SE迷、迪士尼迷或者A・RPG迷，就千万不要错过以下的报道。

期待度 S

NINTENDO DS

王国之心 编码重制版

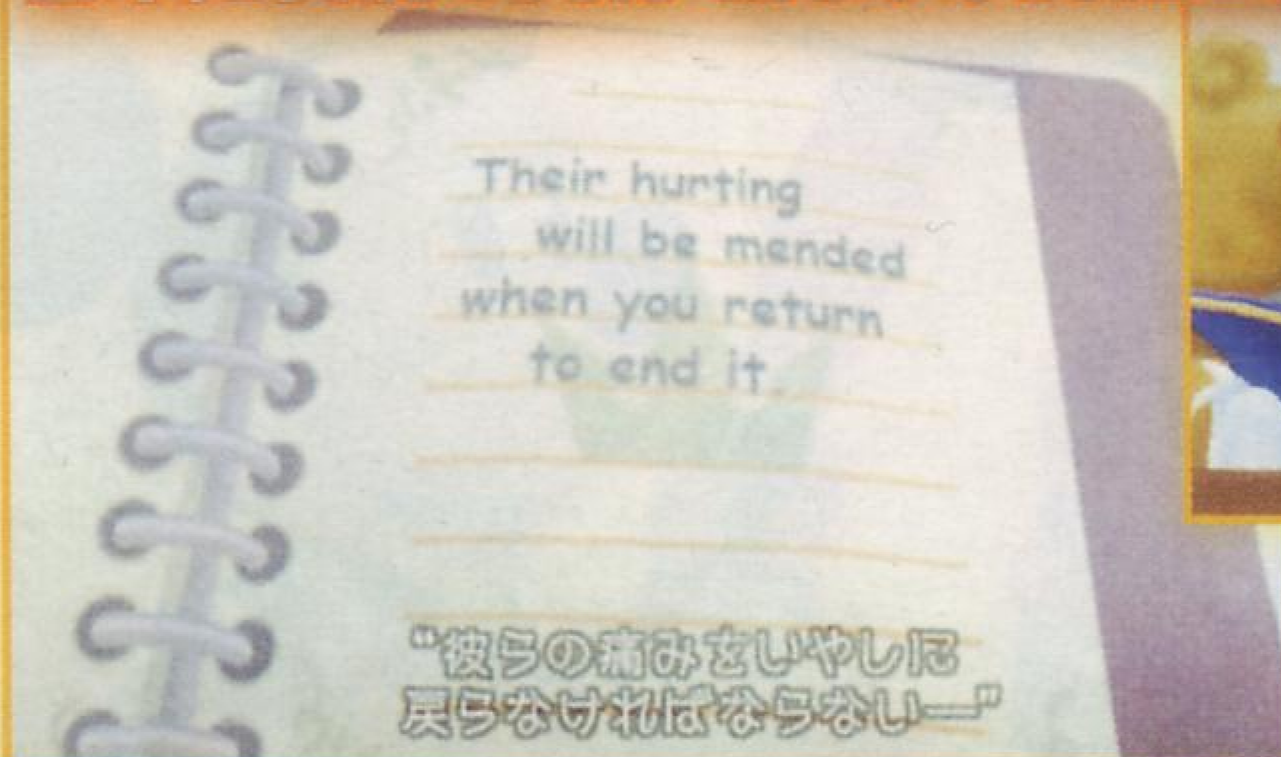
Kindom Hearts Re:coded

Square Enix	A・RPG	预定2010年秋	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

文 胧月 美编 澄香

秘密的门扉在NDS的舞台上敞开

新的故事发生在《王国之心Ⅱ》的冒险完结之后
在整理记录着迄今冒险过程的两册吉米尼笔记时
吉米尼发现了几行毫无印象的谜之信息——









"不得不返回去医治他们的伤痛"
国王和他的伙伴们为了解开信息中隐藏的谜团
特意把吉米尼笔记数据化，开始了解析工作。

为了要在数据化的世界中冒险，
索拉也经过了数据化再现。
他的新的冒险，
就这样开始了……

《编码》重制！



▲手机版的《编码》重制登陆NDS，对于国内玩家而言这是一款全新的作品。



吉米尼

与索拉一行周游世界，并把旅途中的见闻记录下来。

索拉（数据化）

被键刃选择的勇者。由于本次的冒险是在吉米尼笔记的数据世界中进行，因此主人公也更替为数据化后的索拉。

米奇国王（米老鼠）

迪士尼城堡的国王，同时也是键刃勇者之一。为了寻找数据世界的异变原因，委托数据化的索拉解开谜团。

对话事件的演出界面大变化！

在手机版《编码》中，对话事件时屏幕上显示角色的面部画像与台词框。本作则加大了显示比例，玩家可以看到角色的完整形象。



角色在对话时的形象变大！



▲▶角色的表情和姿势会随着对话的内容而变化，制作得相当细腻。



故事的气氛更加火热



◀▼画面中角色会做出各种动作，如调转面向、原地跳起等，具有前所未有的新鲜感。

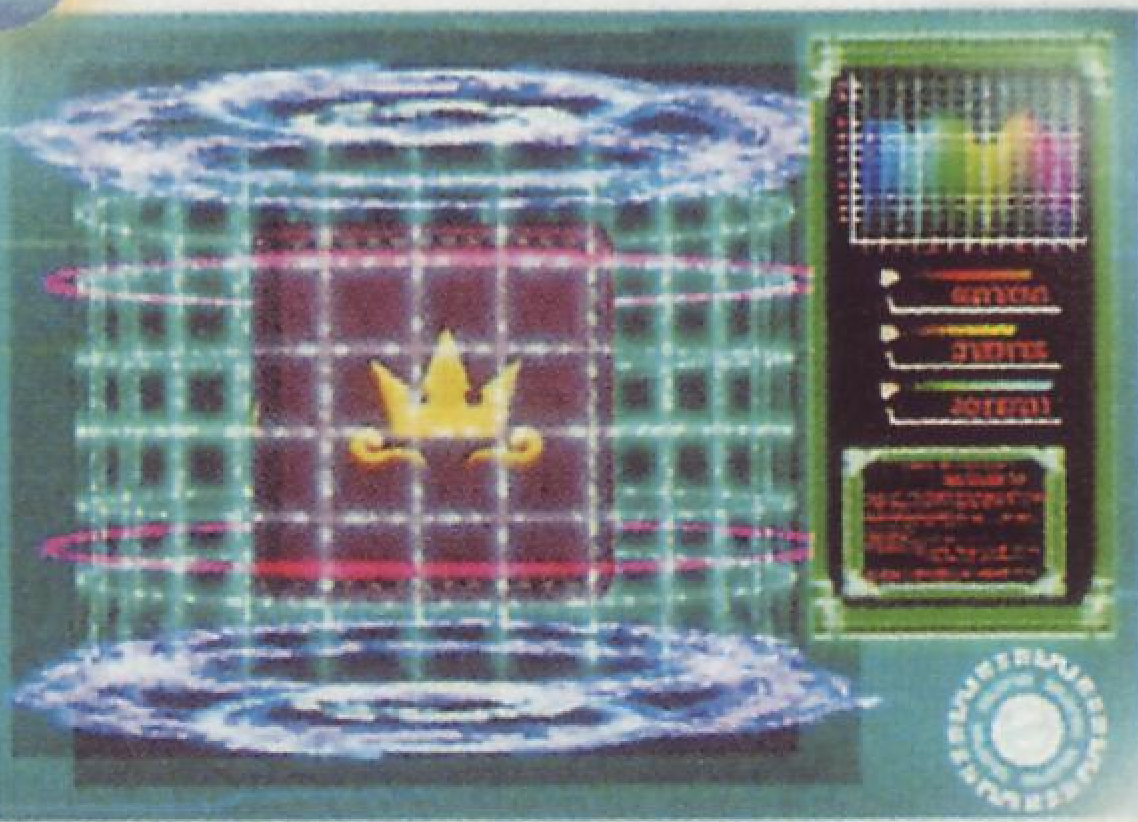
高飞

心地善良、不温不火的王宫骑士队长，曾与索拉、唐纳德一起搜寻国王的去向。

唐纳德（唐老鸭）

迪士尼城堡的王宫魔导士，与索拉的冒险结束后，留在城堡中辅佐国王。

发生谜之异变的数据世界



奇奇和帝帝（花栗鼠）

迪士尼城堡的技术士，曾制作过积木船。它们把吉米尼笔记数据化，并与国王等人一起挑战谜团。

▼在探求原因的过程中，惊人的事实似乎正在来临。





◀▲吉米尼笔记记录着过去的冒险经历，以此为基础数据化后的世界中，理应能再现曾经发生过的现实事件，但这些事件却接二连三地发生了异变……

回顾系列的时间轴

“《王国之心》系列”从第一作开始至今，包括海外版和移植版在内已经发售了多款作品。以《编码》为蓝本重制的本作在时间轴上是最新的，它与PSP的《梦中诞生》、NDS的《358/2天》有着诸多关联，是系列FANS不可错过的作品。

系列的时间轴

王国之心 梦中诞生
最早的故事，描写了3名键刃战士的感人命运。

↓ 约9~10年后

王国之心
系列的第一作，讲述被键刃选中的索拉拯救青梅竹马的凯莉的冒险之旅。

↓ 随后

王国之心 记忆之链
救出凯莉的索拉，在寻找好友利库的旅途中，不小心迷失在不明的城堡中……

↓ 约1年后

王国之心II
为了寻找利库而冒险的索拉，遭遇到ⅩⅢ机关的成员。

↓ 随后

王国之心 编码
记录索拉冒险之旅的笔记内出现不明信息，为了解开谜题，数据世界里的索拉踏上旅途。

（终盘的某件事情以后）

王国之心 358/2天
主人公是隶属谜之组织“ⅩⅢ机关”的少年罗克萨斯，讲述他在机关中度过的一年。

↓ 随后 → 王国之心II

遭到侵蚀的数据世界

如前文所述，本作的舞台是记录索拉冒险经历的笔记经过数据化后的世界。索拉再度踏上曾经造访过的世界，但突如其来的BUG开始大肆侵蚀这里。故事的起点依然是系列惯常的迪士尼岛，并延伸至《阿拉丁》等迪士尼世界。







▲一个个的迪士尼世界也在BUG的影响下发生异变，赶快救救大伙吧！



瓦卡

来自《FF X》的兄贵型角色，温和地看护着大家。手中的球既是他的得意玩具，也是强力武器。

消灭BUG，解明真相！



塞尔菲

在《FF Ⅷ》中登场的角色，在《王国之心》里客串时也保持了一贯的开朗活泼。她的特征之一是大阪腔的发音，且运动神经不逊于男子。



泰达

《FF X》的主人公，活力十足甚至显得有些顽皮。

岛上出现的谜之立方体







◀安定的迪士尼岛上出现了不明立方体，泰达等人在调查小岛的过程中遭遇了可疑人物，他到底是何方神圣？

数据化的索拉在声音的引导下开始冒险





▲受到国王声音的指引，索拉在数据世界里逐步逼近异变的真相。另一方面，还有一个不明的声音在呼唤着他，这个声音的来源是……

出现在数据世界中的BUG立方

引起数据世界异变的原因是“BUG立方”。BUG立方有如下几个种类，有些立方里藏有奖励品，因此也不尽然是坏东西。

破坏以后获得奖励！



散落在世界各地的BUG立方



◀BUG立方多种多样，除了可以将其破坏外，也能利用它当做踏脚石。发挥你的想象力，最大限度地使用它吧。

战斗搭载全新系统

本作的战斗搭载了不同于《编码》的新“战斗指令”系统。就像《梦中诞生》那样，一个按键便可执行各种指令。除此以外，似乎尚有未公布的新要素等待着玩家去体验。



▲L键选择指令，再按下X键发动。A键是通常攻击，只要按键时机得当便可形成连击。





▲一边向前翻滚一边打出连续攻击的新技“破坏车轮”，另外索拉似乎拾到了名为“medic”的道具，该道具也许与新系统有着重要关联。

新指令让战斗更为爽快



▶某个指令在使用完毕后会转入蓄力状态，需经过一段时间才能再度发动。继承自《梦中诞生》的该系统由于没有MP消耗，因此可以毫无顾忌地发动爽快的攻击技能。



隐藏在世界各角落的“系统区域”

数据世界不仅出现了BUG立方这样的异变体，还发生了物品凭空消失的现象，这些都是因为支持数据世界的“系统区域”遭到BUG侵蚀，进入其中清除BUG吧！





◀▲系统区域的入口被称作“BUG门”，借助光标我们可以很快找到它。

新要素『系统区域』





◀▲系统区域中徘徊着各种敌人，打倒陆续出现的敌人，直到清除完所有的BUG才能返回地面。

BOSS “Dark Side”登场！

索拉在初代《王国之心》中打倒过的BOSS们会悉数强化登场。他们的攻击方式和攻略方法都发生了变化，必须重新搜索其弱点，寻找施加有效伤害的办法。

因BUG侵蚀而更加强大的BOSS们

打倒与BUG同化的强力BOSS！





▲▶遭到BUG侵蚀的Dark Side化作多个BUG立方，并朝着索拉发射。

回顾 每章都独具特征的战斗

手机版《编码》共分8个章节，每一章的战斗和BOSS战都富有特点，既有横向卷轴式的ACT式关卡，也有纵深卷轴的战斗方式，这些特征在重制版中也会得以保留，请玩家们放心。



▲按照提示的箭头按下对应方向，就能发动连击。

▼《FF Ⅶ》克劳德登场的斗技场，采用了“排排站”式的旧RPG指令战斗系统。



SE制作的多人协力ACT登场!

杀戮盛宴即将开始

PLAYSTATION PORTABLE

核石之王 LORD of ARCANA			
Square Enix	ACT	预定2010年10月14日	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	

2010果然是个“MH年”，《MHP3》还没出，致敬的游戏就一大把。我们熟悉的大厂商里，NBGI、Konami和Koei Tecmo都已推出类似作品，品质虽良莠不齐，市场上的反响倒还都不错。现今，另一知名日厂也加入进来——那就是以RPG著称的SE。更有意思的是，厂商的宣传标语还对《MH》流露出了竞争意识……

文 胧月 美编 紫血漪

LORD of ARCANA™
ロード オブ アルカナ

卷首特报 Introduction Specially Report

POCKET HALO 光环视频收录

期待度 A

超越猎人，成为杀戮者吧！





这是个被“核石”力量保卫的世界，围绕着核石“ARCANA”，壮绝的战斗正徐徐拉开帷幕。利用PSP的通信功能实现四人联机是本作最重要的特点，通过游戏截图，我们可以发现它与《怪物猎人》有着超高的相似度。不过，凭借SE扎实的制作功力和独特的世界观设定，这部作品理应有着不错的品质和亮点。







美型的角色！

玩家在本作中扮演的是被称作“杀戮者”的战士，以讨伐进犯的怪物为生存目的。在游戏开始前，同样可以为自己的角色选择性别并设定各项外貌特征。从图中我们可以看出，惯常雕琢俊男美女的SE本次也毫不手软，尽管只是任由玩家设定的原创角色，其脸部线条可谓相当优美。



驰骋在广阔的野外战场上

与“《怪物猎人》系列”一样，角色的主要行动区域有战场和村庄两处。不同的战场上栖息着迥异的怪物，打倒它们自然也能获得不同的道具和素材。下面就为大家介绍其中的两个战场，到底有什么怪物在等待着我们呢……

探索战场的每一处角落



▲打倒战场中出现的大小怪物可获得道具与素材，素材用以强化杀戮者的装备，或卖掉以后置换成金钱。



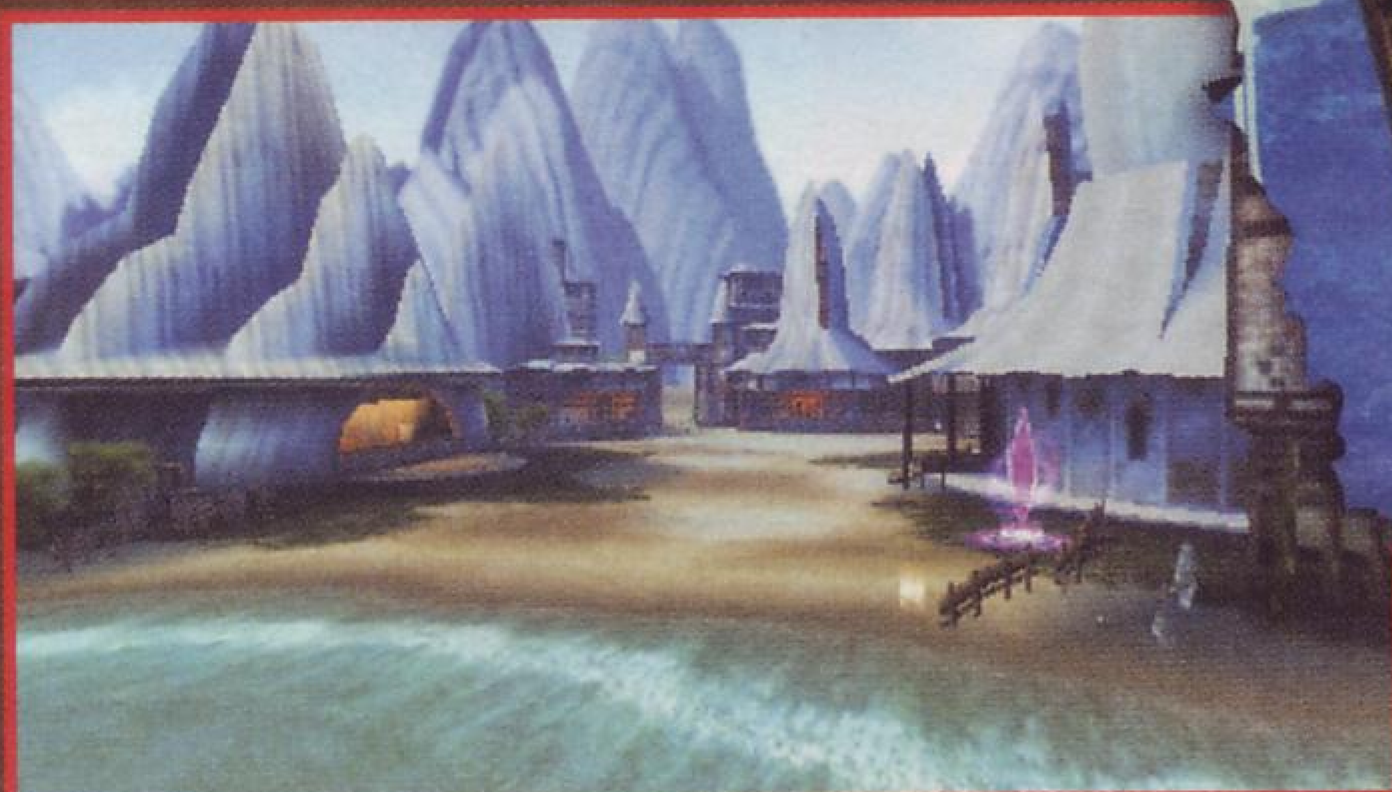
▲战场的某些地方是专门的采掘点，看图中挖到银矿石时的界面，哥挖的真不是矿石，是寂寞。

玩家的据点村落

加琉博尔特



故事的舞台为架空的赫罗丁世界，沿海坐落着名为“加琉博尔特”的村庄，它就是杀戮者们的据点。村中拥有打造装备的锻冶屋，购买消耗品的道具店以及可领取任务的公会。打倒任务里的怪物获得素材，接着回到村庄强化装备；穿上强化过的装备，再继续挑战后面的任务——如此反复直到打倒所有的怪物，以成为最强的杀戮者为目标而努力吧。









加琉博尔特拥有丰饶的自然条件和古老的历史，然而在这片神圣的土地周围，却栖息着大量凶恶怪物。因此，以讨伐怪物为目的的杀戮者们逐渐集结到了村子中。

沙漠与庭园



▶由自然环境严峻的沙漠与绿意盎然的绿洲共同组成的战场。



炎之洞窟





◀生存条件苛酷的洞窟，四处熔岩烈火，盛产各种金属矿石。

暴躁且强大的怪物们

战场中既有杂兵级的小型怪物，也有每个讨伐任务的主要目标，也就是大型怪物。大型怪物皮糙血厚，攻击手段多样，是非常难缠的敌人，但是相应地，打倒它们以后便有机会获得贵重的素材。

华丽强大的终结技

战斗过程中，按照游戏画面的提示按键可完成许多特定动作，终结技（Finish Blow）就是其中之一。一旦成功发动，就能给予怪物致命一击。



◀▲画面中提示玩家按下○键，只要在限定时间内输入完指令，就能发动终结技了。

了结怪物的全力一击



大型怪物

炎神阿耆尼

全身被火焰包围的炎神，团起身体的突进和挥动巨大手臂的扫动攻击都让杀戮者苦不堪言。构成身体的岩石是强力装备的素材，该素材能让杀戮者自由操纵火焰的力量。





驱使多种武器作战

杀戮者们可装备多种武器，各武器系统下的战斗动作均有所差别。玩家可根据自己的战斗习惯，选择最适合的武器。



双手剑

▲双手同时握住刀柄，以巨大的刀身使出大范围攻击。攻击速度比起片手剑略显迟缓，但威力高出不少。



片手剑

◀能连续快速攻击的武器，因为盾牌的存在而攻守兼备，适合初学者使用。



大型怪物

龙帝巴哈姆特

鳞片如钢铁般坚硬的龙王，从半空砸下的身体技对玩家而言是重大威胁。它的鳞片能反弹所有魔法，是备受杀戮者珍视的高级素材。







不可或缺的小型怪物

打倒战场内的小型怪物也是可以获得素材的，在挑战大型怪物前不妨先拿它们试刀。



▶魔界的居民，挥动巨大的斧头战斗。



米诺陶洛斯



哥布林战士





▶动作之敏捷近似人类，以手中的棍棒攻击。



▼从死亡之地苏醒的亡灵，会一直战斗直到肉体消失。



骸骨剑士



装饰并强化杀戮者的防具

游戏中的防具分为头、腕、身体三个部位，参考外观和性能，玩家的选择面非常广泛。

女性装备







男性装备











▲▶杀戮者除防具外还可装备武器与饰品，饰品会拥有怎样的辅助效果呢？

PORTABLE GAME

掌机情报站 NEWS STATION

文 雷伊

EVENT 事件 2010上半年日本游戏市场规模公布，三年来首次实现增长

著名游戏杂志《FAMI通》的母公司日本Enterbrain于6月30日公布了2010上半年（2009年12月28日～2010年6月27日）日本国内家用游戏市场的规模情况。据统计，该期间内硬件和软件的合计规模达到了2283亿6000万日元，相比去年提高了4.3%。其中硬件市场为去年同期的94.9%，达到了875亿日元；软件市场则为去年同期的111.1%，达1408亿6000万日元。尽管硬件市场有所缩水，但凭借《勇者斗恶龙》、《王国之心》、《潜龙谍影》等大作的续作，上半年的软件市场异常活跃，综合下来，今年上半年日本游戏市场规模相较去年同期有所增长，而这也是继2007年以来时隔3年后重新实现增长。

掌机依然是日本游戏市场的主力，硬件方面仍由NDS和PSP领先，两者上半年的销量都超过了100万。软件方面，销量前5位的游戏中掌机游戏占了四席，相对于家用机的优势相当明显。

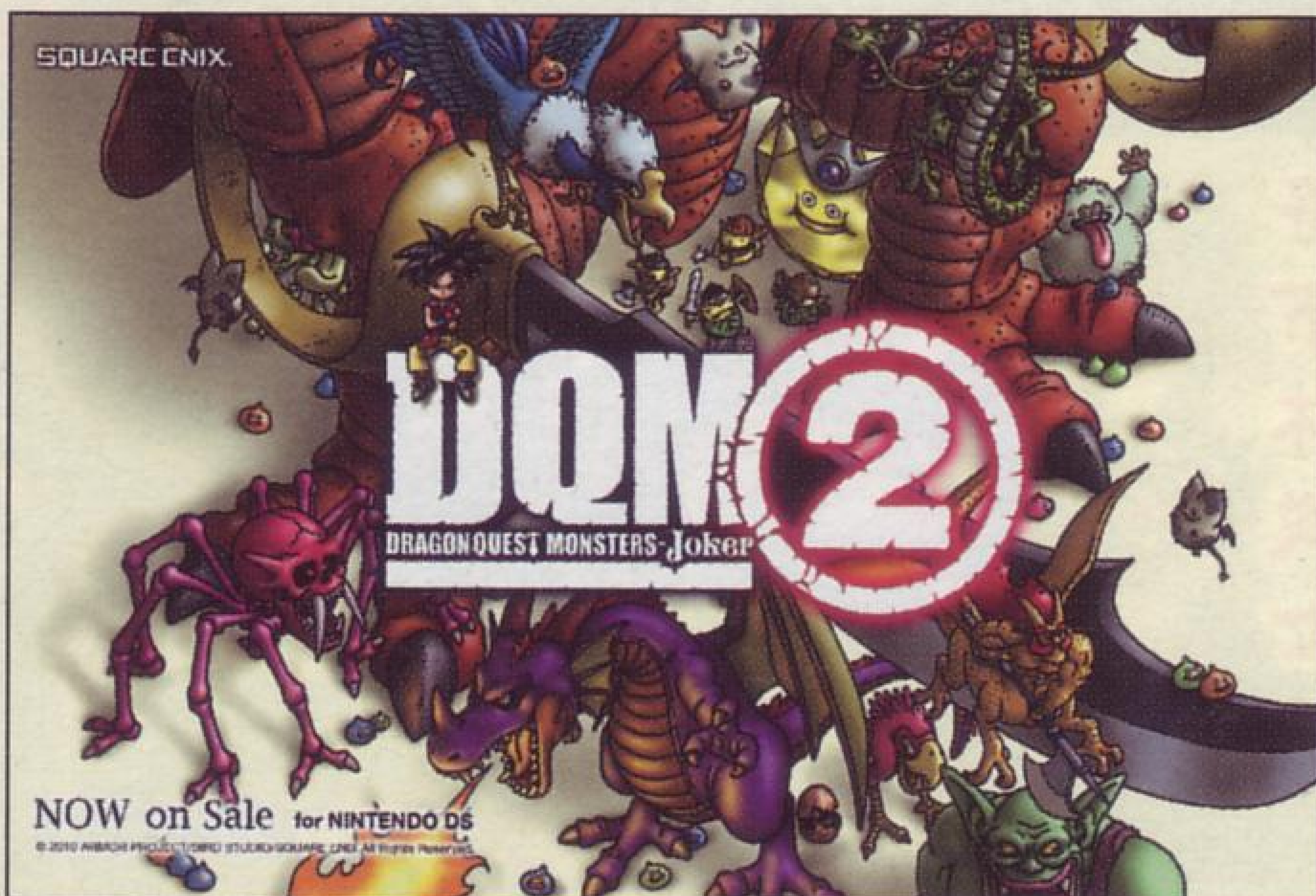
上半年市场规模比较（单位：日元）

	2009上半年	2010上半年
硬件	921亿7000万	875亿（同比94.9%）
软件	1267亿5000万	1408亿6000万（同比111.1%）
合计	2189亿2000万	2283亿6000万（同比104.3%）

上半年日本硬件销量

机种	上半年销量	累计销量
NDS（※1）	139万176台	3055万765台
PSP（※2）	124万3802台	1463万257台
Wii	93万4010台	1043万6009台
PS3	82万7906台	521万9313台
Xbox 360	10万3481台	130万1354台

※1含NDSL、NDSi、NDSi LL　※2含PSP go



上半年日本软件销量TOP5

排名	游戏名	机种	发行公司	上半年销量	累计销量
1	新超级马里奥兄弟Wii	Wii	Nintendo	140万1895	388万7045
2	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	NDS	Square Enix	129万3916	129万3916
3	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	NDS	Square Enix	119万4584	119万4584
4	朋友聚会	NDS	Nintendo	101万2437	332万4385
5	王国之心 梦中诞生	PSP	Square Enix	72万8286	72万8286

6月30日 Square Enix在官方网站上对日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的剧本工作人员进行了招募，工作的职责是“负责游戏根干的剧本以及世界观设定、城镇上人们的对话、以及游戏中各种文字表现的创作。”此次招募不问经验，只要对“《勇者斗恶龙》系列”有着足够了解，并且有扎实的文字创作功底即有可能成为日本国民游戏的创作人员之一。

7月1日 就在PS3人气RPG大作《白骑士物语》的续作《白骑士物语 光与暗的觉醒》发售的前一周，SCEJ公布了系列第三作的制作计划，只是游戏对应的平台不再是PS3，而是变为了掌机PSP。系列第三作目前只是公布了制作代号，不过可以确定游戏讲述的将是发生在2代之后的故事，玩家同样可以自创角色加入到冒险中去。游戏暂定于明年发售，与前两作由Level-5制作不同，本作将由SCEJ亲手操刀。

HARDWARE 硬件 SCE将与游戏开发者携手开发新硬件



SCE全球工作室的老大吉田修平最近在接受国外媒体访问时向外界证实，同工作室正在从事新硬件的开发。

吉田修平表示，新硬件的开发命令是当时从久多良木健手中接过董事一职的平井一夫所指派的，他的目标是开发一台对制作人来说更容易开发的主机，考虑到过去的失败例子，这次的新硬件将听取游戏开发人员的建议，在第一方游戏工作室的配合之下进行开发。而这里提到的新硬件，对于SCE来说显然不外乎两种——PSP和PS3的后续主机。

无论是当年的PS2还是后来的PSP、PS3，SCE的主机都背负着开发困难的恶名，遭到不少游戏开发者的抱怨，而这次SCE开始重视此方面的问题无疑是一个好现象，不管是对制作人更好地挖掘主机的性能、还是对于主机自身的持续发展都是个利好消息。

EVENT 事件 NPD公布5月北美销量

机种	销量
NDS	38万3700台
Wii	33万4800台
Xbox 360	19万4600台
PS3	15万4500台
PSP	5万9400台

NPD集团于北京时间7月2日发布了迟来的北美地区5月份（5月2日～5月29日）游戏销售情况。硬件方面，除了Wii在大作《超级马里奥银河2》的带动下销量有所上升之外，其他平台的主机销量都有一定幅度的下跌。NDS依然以38万3700台的月销量登顶硬件排名，销量在PSP的6倍以上。软件方面，销量榜前5位均被家用机游戏占领，挤进前10名的惟一一款掌机游戏为排在第9位的《口袋妖怪 灵银》。

HARDWARE 硬件 任天堂股东会考虑3DS大致定价

在6月29日召开的任天堂第70期股东大会上，于E3揭开神秘面纱的3DS成为了讨论的重点。作为全球大热卖的NDS家族的正统后继者，3DS的发售将会决定今后数年内任天堂的市场命运。在会上的提问环节，有人问到了各界都很关心的3DS的价格问题，得到的回答是公司考虑将价格设定在25000日元左右（约合人民币1900元）。虽然这并非正式公布的售价，但如果真的定价25000日元的话，那么这个价位将超过当时NDS和PSP的首发价格，与家用机Wii持平。

7月1日 MMV本日正式确认原本预定在NDS平台发售的《东京魔人学园帝战帖》取消开发，取消的具体原因不明。本作是“《东京魔人学园》系列”的最新作，也是原定的系列三部曲的最终作，可自2008年公布以来，除了这次取消开发的情报之外，一直没有任何消息公布，对于喜欢这个系列的玩家来说不能看到系列的完结不免有些遗憾，也希望厂商能利用其他方式来对系列进行补完。

7月1日 人气机器人模拟游戏“《杀戮之心》系列”公布了对应PSP平台的系列最新作《杀戮之心 EXA》（カルネージハートエクサ）。在本作中，玩家要组装被称为OKE的机器人、设定其思考程序来进行战斗。在系列以前的作品中战斗是全自动进行的，不过本作中只要使用特定的程序芯片就可以在战斗中直接操纵OKE，体验类似动作游戏的感觉。通过PSP的Adhoc功能，游戏可最多实现6名玩家3对3对战。本作预定于今年10月28日发售，售价5880日元。



HARDWARE 硬件 3DS年内发售？PSP-4000蓄势待发？



3DS自公布以来就受到了玩家们的热切期待，而PSP的新机型或后续机种同样也是玩家们所关注的对象。近日，有一份决算说明资料显示这两部主机很有可能都将在2010年内登场。

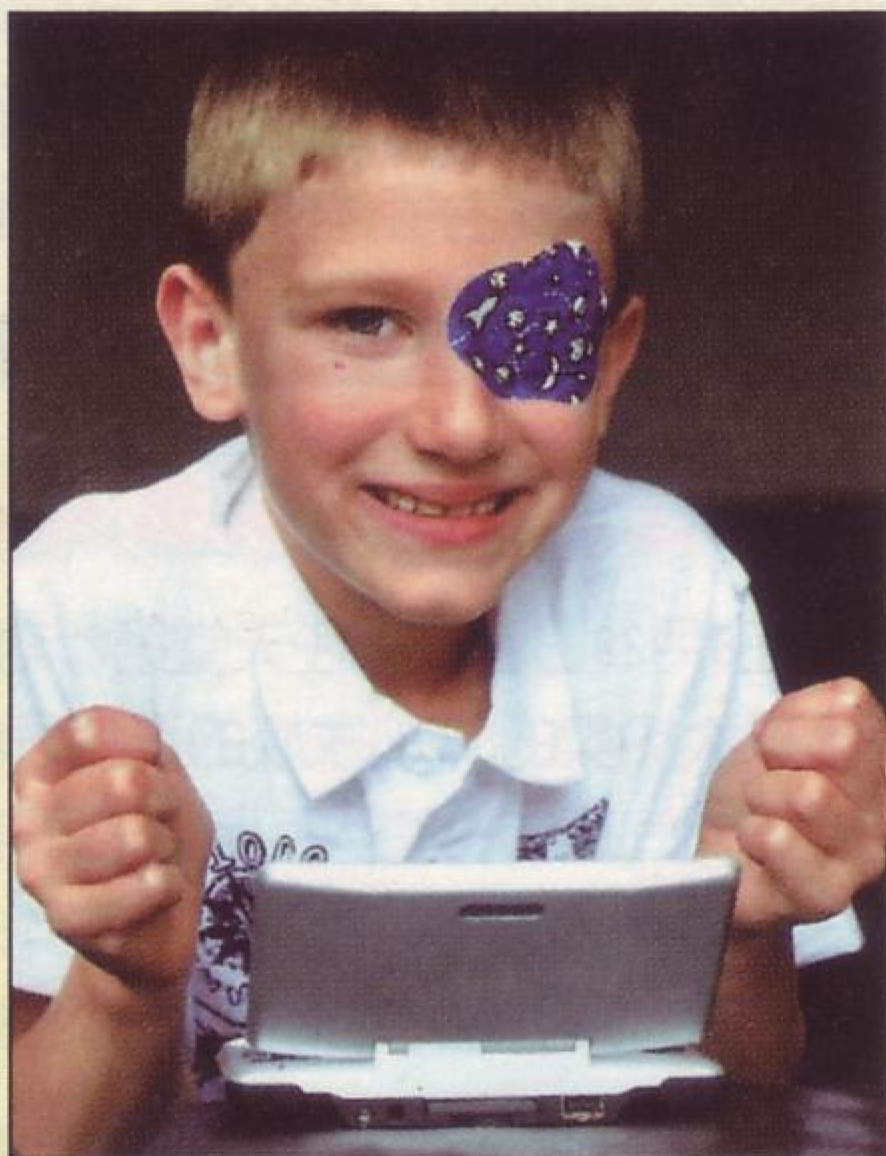
GEO是日本一家非常出名的连锁店，负责游戏出售、DVD租借等业务。在其最近的决算说明会PDF中，列出了2011财年之前值得关注的游戏列表，上面列出的待发售大作、主机等被视为今后公司业绩增长的关键。在列表中我们除了可以看到《口袋妖怪 黑·白》、《怪物猎人 携带版 3rd》等大作外，在表的底部还赫然列有3DS和PSP-4000的名字，且发售日期一栏均显示为年内发售。

最后要说明的是，虽然GEO在日本具有一定的影响力，但是这份决算说明资料在今年E3前就已经存在，这很有可能只是公司对今后趋势的一个预测，PSP-4000是否存在，两台新掌机是否会在年内就发卖还只是未知数。

EVENT 事件 每天玩两小时《马里奥赛车DS》，少年视力得到明显改善

虽然标题听起来很神棍，但“奇迹”真的发生了，少年在一个礼拜之内每天坚持玩两小时《马里奥赛车DS》，结果弱视情况真的改善了250%。

英国的6岁少年本·迈克尔斯在4岁的时候右眼患了弱视，几乎看不见东西。于是他拜访了专门的医生接受治疗，而医生的治疗方法非常另类，既不动手术也不吃药，而是让他用眼罩遮住自己能看见的左眼，每天玩两个小时NDS游戏《马里奥赛车DS》。我们都知道长时间玩游戏被称为视力杀手，但医生的方法却反其道而行之，在遵循指导玩了一周《马里奥赛车DS》之后，本的右眼视力真的恢复了250%。

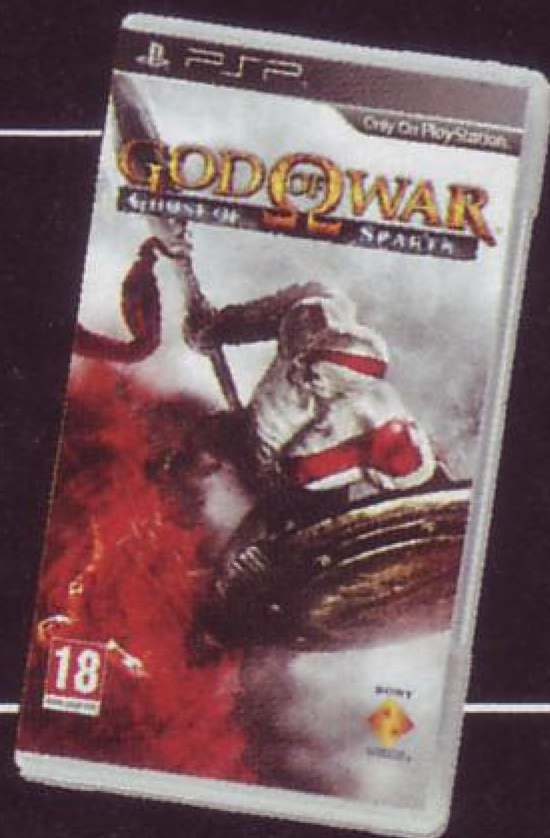


医生表示，年幼时的弱视通过反复运动眼球可以得到一定程度的改善，将视线集中于游戏画面上对促进眼球的运动非常有效。而根据调查，这种通过戴着眼罩玩游戏的治疗眼疾的方法，其实在日本早已经非常普遍，将游戏融入治疗的方法也受到了孩子们的欢迎。虽然这并非对所有案例有适用，但至少对于这篇报道的主角本来说，它的确是奏效了。



7月1日 人气轻小说《我的妹妹不可能这么可爱》（俺の妹がこんなに可愛いわけがない）宣布首度进行游戏化，将由NBGI搬上掌机平台，对应机种为PSP。《我的妹妹不可能这么可爱》是由伏见つかさ执笔、连载于电击文库的人气轻小说，由于人气很高，因此此前已经宣布了进行动画化。游戏版的主题歌将通过玩家选曲的方式决定，有爱的玩家可登陆日本视频站niconico的专页，为自己心目中的游戏版主题歌投上一票。

7月2日 英国游戏小卖店的商品页面上率先曝光了欧版《战神 斯巴达幽灵》的包装设计图。封面图中我们可以看到奎托斯手持本作中新登场的枪与盾，站在一片倒映着过往景象的血泊之前。游戏预计于今年秋季发售，厂商承诺将比PSP版前作《奥林匹斯之链》有更大的进化。根据之前公布的游戏影像，已确认奎托斯在本作中将可以使用枪和盾。



HARDWARE 硬件 PSP官方系统即将可以运行NEOGEO游戏?

众所周知，利用PSP的自制系统可以玩到不少模拟器游戏，对应的平台五花八门。SCE官方也不甘示弱，不仅隔三差五就会发布几个PS模拟游戏，而且还引入了丰富的PCE游戏阵容，让使用官方系统的玩家也能够在掌机上玩到众多经典游戏。

6月29日SCE官方发布了PSP最新版本的6.30固件，在升级之后，细心的玩家们发现在安装游戏的文件夹分类中，除了PS和PCE游戏外，还多了一个NEOGEO的游戏文件夹。虽然目前索尼还并未对此事发表回应，但是真相其实已经不用掩饰了，那就是NEOGEO游戏也将和PS、PCE游戏一样被搬上PSN商店进行贩卖，届时《格斗之王》、《合金弹头》等名作的加盟将使PSP玩家的选择更加丰富，就等索尼寻找时机正式宣布了。

SOFTWARE 软件 《黑豹 如龙新章》将发售特别限定版

“《如龙》系列”的全新尝试《黑豹 如龙新章》是今年秋季最受PSP玩家关注的游戏之一，前段时间游戏已经确定将于9月22日发售，而紧随而来的消息是，游戏除了将发售普通版之外，还将同时发售一款特别限定版。

这款特别限定版由系列的总监制、著名制作人名越稔洋监制，其中除了包含普通版游戏一张外，还包括了由名越亲自设计的PSP主机时尚收纳包一个、屏幕擦拭布一块，以及收录了由著名乐队RIZE演唱的本作主题歌《MUPPET》MV的UMD一张。这款限定版售价为9429日元，价格相对来说有些偏贵，不过能够收集到由名越大师亲手设计的相关周边，对于系列粉丝来说显然还是很有吸引力的。



7月2日 Falcom宣布了备受期待的日式RPG大作《英雄传说 零之轨迹》的发售日为今年9月30日，普通版售价6090日元，而附带了Drama CD的限定版则为7980日元。本作是“《英雄传说 空之轨迹》系列”的正统续作，跳过PC平台直接在掌机PSP上首发。游戏将起用全新的男女主人公，而为两人配音的则分别是人气声优柿原彻也和远藤绫。本作的战斗系统将在前作“AT战斗系统”的基础上融入动作和场景元素，战斗将变得更加爽快。





7月8日 今年上半年让NBGI赚得喜笑颜开的《MHP》类动作游戏《噬神者》于本日宣布了新作发售计划。新作名为《噬神者 爆破》（GOD EATER BURST），与其说是续作，不如说是前作的进化版更为确切，游戏将在系统方面进行改良，重新调整平衡性，强化AI，并增加全新剧情、角色、装备、荒神，旨在全面改善被前作玩家诟病的地方。游戏预计将于今年秋季发售。

7月8日 人气催泪文字AVG《加奈 妹妹》（加奈 いもうと）由Cyber Front宣布了PSP版移植计划。《加奈 妹妹》原是1999年在PC平台上发售的文字AVG，讲述的是主人公摇摆于身患绝症已无多少时日的妹妹加奈，以及同学夕美之间的故事，因为剧情感人至深，因此被称为“泣系”游戏的原点之一。PSP版将于今年10月7日发售，除了售价5040日元的普通版之外，还将发售售价7140日元、附赠了OST和设定集的限定版。



Lancer



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

3G时代

最近有一份来自《华尔街日报》的报道，说是NTT DoCoMo正在与任天堂和索尼谈判，两家公司的新一代掌机中有望使用NTT的3G移动通信技术。换句话说，也就是让3DS或者3DS的后续机型与PSP2拥有与手机相当的功能，不需要再借助Wi-Fi，随时随地都能接入3G移动网络。虽然任天堂从没说过3DS有3G功能，不过对于岩田聪花了不少时间强调3DS无线网络功能的进化，况且大家都是“3”字辈，加个3G功能确实是个不错的主意。岩田聪将苹果视为假想敌，可能就是看到了这一天的到来。拥有了3G之后，掌机与手机之间的界限进一步模糊，只需一个简单的程序就可以把掌机变成手机。而苹果与任天堂之间也将从楚河汉界两边的互相试探进入到正面对垒的交战状态。

即使3DS没有3G模块，为了推出一个3G版新型号估计也是不可避免的。任天堂无意进军手机市场，但3G可以创造很多可能性，亚马逊的Kindle、苹果的iPad，乃至索尼的一些电子书产品，都具备了3G功能。时刻在线的特性可以给掌机创造太多的商机。掌机至今仍处于局域网时代，任天堂宣扬了20多年的通信交换特性有助于掌机的流行，却无法直接转化为商业价值。任天堂需要的是能产生直接收入的网络服务，在这一方面，它已经比索尼和微软相差太远。上财年Xbox Live创造了12亿美元的收入，其中净利润占65%以上，预计未来年均增长率可达20%。索尼由于起步较晚，已经很难追上微软，而Wii虽坐拥7000多万用户，网络服务的流行度却比PS3和X360差得多。通过掌机异军突起，也许是任天堂在网络战场上出奇制胜的关键。



▲几年前就在网上流传的PSP手机，也许很快要成为现实了。

网络也可以成为PSP翻身的法宝。如果推出一款拥有手机功能的PSP，通过索尼爱立信的实力在手机市场上大力推广，或许可以成为救活欧美PSP市场的转机。欧美的年轻小伙们不愿意购买不能打电话的PSP，但也许有兴趣购买一部能玩PSP游戏的手机，热衷于网战的欧美核心玩家们也将对能时刻与网络战友并肩作战的PSP兴趣大增。况且索尼还可以通过与移动运营商合作大幅降低PSP手机的价格。索尼之所以对PSP手机始终犹豫不决，主要原因大概是不知该如何处置UMD这个尴尬的媒介。迷你光盘格式注定要被掌上设备淘汰，索尼推出PSP go可能就是为了给PSP手机探路，毕竟没人愿意举着块带有光驱的砖头打电话。可惜PSP go路没探成，却跌到了沟里再也爬不起来。玩家花费30美元购买的游戏，需要把实物拿在手里才觉得物有所值，数字发行适合低价小型游戏，却不适合掌机游戏的传统价位。而如果索尼改用卡片作为PSP手机的存储媒介，又不知该如何面对现有的6000万PSP用户。历史证明，更换存储媒介必然伴随着主机本身的升级换代。

PSP最强的大作潮即将到来，现在就推出后继机种会浪费它的商业潜力，但3G掌机的商机不容错失。PSP2的理想上市时机是2011年末，在PSP的这一波大作潮之后，当它的销量冲顶回落时，用带有3G功能的PSP2完美衔接，由平井一夫掌管的SCE与索爱这两大分公司在游戏与手机领域同时全力推广，借移动运营商之力降低首发价格，如此方可于3DS与NDS的前后夹击中突围而出。否则大潮之后，等待PSP的也许将是灭顶之灾。

世博随想

Darkbaby



真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

能够住在世博园区内确实是一种运气，最近若干外地的朋友来沪参观时都会顺理成章地提出了陪游的“无理要求”，因此俨然已磨砺成一张世博活地图。虽然许多国家展馆在心目中留下了无法磨灭的美好记忆，但更难忘的还是动辄数小时的漫长排队经历，尤其还在当下数十度的酷暑时节，实不胜其苦、不胜其烦……

或许真的是先入为主的缘故吧，泰国馆是在下第一个参观的国家馆（同时也是惟一一个主动参观了两次的馆），个人印象分自然也是排在了首位，好感度甚至超过了众口皆碑的中国和沙特两馆。

漫天缤纷飞舞犹如拂面飘来的花瓣，从女郎手中抛出仿佛从头顶飞掠而过的热带水果，同时伴随着空间里恰当其时喷洒的芬芳花果香，引发了阵阵身临其境的啧啧惊叹声……那次参观世博恰好是在E3正式开幕前，过去并未亲身体验过IMAX版《阿凡达》的本人对于时下任天堂和索尼极力推广的立体3D影像技术并没有多少直观的感受，泰国馆压轴的4D电影无疑上了一堂非常及时的技术演示课，原本不过是一段普通得不能再普通的地域风光介绍片，经过了全新技术的艺术加工以后，居然让人产生了立马打点行装去泰国游览的冲动。相比之下，传说中的沙特馆虽然拥有号称全球最大的IMAX银幕并拥有数百台由电脑控制的自动摄像机，奢华格局远非泰国馆可比，然则本人除对其盛大排场一时惊叹以外，对演绎的主题事后竟然并未留存多少美好回味。

穿梭在世博场馆之间，人们似乎对那些巨型屏幕播放的绚烂图像早已审美疲劳，4D技术的应用或许果真会成为图形显示技术未来发展的方向。数十年来，人们一直在经历着大屏幕和高清晰度的纵向型视觉进化，这个发展方向目前已经面临发展瓶颈，而横向型视觉效果的立体3D技术可能成为未来打破僵局的钥匙，至少索尼和任天堂在这方面完全不谋而合。索尼原本是立体3D技术的主要倡导者，该社在立体3D电视和立体3D成像等诸多方面都拥有大量独家专利，该社迫切期望广泛应用立体3D技术以扭转在数码电子产业的被动局面，PS3主机也率先推出了多款3D游戏。正如《阿凡达》导演詹姆斯·卡梅隆曾经说过的：“立体3D的发展并不缺少技术支持，真正缺少还是足够多吸引人的软件资源……”由于3D电视在欧美主流消费市场远未普及（EA总裁曾戏称当前全美仅有几十台3D电视），不可预测的潜在市场规模和高开发成本令广大第三方对开发立体3D游戏缺乏兴趣，即便索尼自家也只能将一些已发售的看家大作草草改头换面聊以应景，因此市场反响远不如预期。事实上，无论立体3D电视产品还是PS3的3D战略都陷入了一个难以化解的商业怪圈，严重匮乏立体3D软体资源导致消费者对3D电视缺乏兴趣，而硬件普及的极度低迷又打击了软件商们的参入意愿，如此纠结循环。

Nintendo 3DS可以算是任天堂式现实市场主义的标志性产品，更是寻求市场破局的绝佳妙招。任天堂并非立体3D技术的先驱，但是商业嗅觉一直非常敏锐的该社无疑洞察到了广阔的未来前景，然而发展立体3D技术存在着许多难题，竞争对手索尼的技术优势显然并不是任天堂最大的成功障碍，人们对于该技术的认知度才是关键课题。NDS的成功关键是触摸屏幕的活用，但是触摸屏技术当时在主流市场早已是广泛认同的烂熟技术，任天堂只须通过广告宣传进行引导便能够迅速扩大市场。立体3D相对于触摸屏幕完全属于发展途中的全新技术，广大消费者乃至从业者都对之缺乏足够了解，而且该技术目前也很难通过电视广告等传统传媒宣传手段展示其魅力，因此其市场前景充满了不确定因素。

3DS将是TV游戏产业未来发展的重要推进动力，任天堂为利益各方提供了一个皆大欢喜的开发平台，消费者们无需为了体验立体3D动辄上千美元购买高端显示器材，而软件开发厂商可以用相当于开发PS2软件的低成本尝试新技术，而任天堂自身则通过大张旗鼓地宣传3DS将外界的视线完全到自家身上，从而取代索尼成为了立体3D技术应用的旗手。任天堂也并未将对于立体3D技术作为惟一的赌注，3DS为该技术设计了可选择取舍的系统。

任天堂一贯的商业哲学都是创意优于技术，岩田聪近期曾经暗示该社未来的次世代家用主机可能也会全面应用立体3D技术，3DS将是其全盘未来战略的试金石。

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

借助任天堂的新一轮降价风，NDSL和NDSi的硬件销量相较前几周都有较高涨幅，一直拉锯战的NDSi与PSP也在今年内双双突破了100万台销量。NDS软件在北美的销售形势依旧大好，PSP的《和平行者》在拔得一周的头筹后很快疲软了下去。

软件销量（日本）

2010年6月14日～6月20日

1 new 幽灵诡计

GHOST TRICK

本周销量 2万9329套 | 累计销量 2万9329套

■Capcom ■AVG ■2010年6月19日 ■5040日元

NDS

"《逆转》之父"的全新原创作品受到了一致好评。游戏中处处洋溢着巧舟的个人风格，以幽灵能力为主题的解谜不失趣味，最后大逆转的结局中也埋下了伏笔。可惜游戏的流程较短、没有多周目和收集要素。希望本作的最终销量能够让巧舟和Capcom满意，进而给玩家带来更加成熟的续作。

やっ。コイツはどうも。
シツレイいたしました。

2 new 绘心教室DS

绘心教室DS

■Nintendo ■ETC ■2010年6月19日 ■2800日元

本周销量 2万2053套 | 累计销量 2万2053套 | NDS

3 ↓ 勇者斗恶龙 怪兽统领者2

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

■Square Enix ■RPG ■2010年4月28日 ■5490日元

本周销量 1万8120套 | 累计销量 117万8554套 | NDS

4 new 宠物蛋的活力小店

たまごっちのピチピチおみせっち

■NBGI ■SLG ■2010年6月17日 ■5040日元

本周销量 1万7731套 | 累计销量 1万7731套 | NDS

5 ↑ 朋友聚会

トモダチコレクション

■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

本周销量 1万2837套 | 累计销量 331万1443套 | NDS

6 ↓ 妖精的尾巴 携带公会

FAIRY TAIL PORTABLE GUILD

■Konami ■ACT ■2010年6月3日 ■5250日元

本周销量 1万2036套 | 累计销量 6万4152套 | PSP

7 ↑ 世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战

■Konami ■SPG ■2010年5月20日 ■4980日元

本周销量 1万1591套 | 累计销量 6万901套 | PSP

8 ↑ 口袋妖怪 心金・灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

■Nintendo ■RPG ■2009年9月12日 ■4800日元

本周销量 9751套 | 累计销量 376万5482套 | NDS

9 ↓ 创造球会DS 世界挑战2010

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

■SEGA ■SLG ■2010年5月27日 ■5500日元

本周销量 7416套 | 累计销量 8万4936套 | NDS

10 ↓ 潜龙谍影 和平行者

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

■Konami ■ACT ■2010年4月29日 ■5229日元

本周销量 6703套 | 累计销量 72万2112套 | PSP

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

2010年6月14日～6月20日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	4万6551台	100万3625台	603万221台
PSP	2万1563台	102万7579台	1449万1974台
NDSL	5105台	9万3071台	1800万3537台（2445万1343台）
PSP go	825台	3万4136台	11万2615台

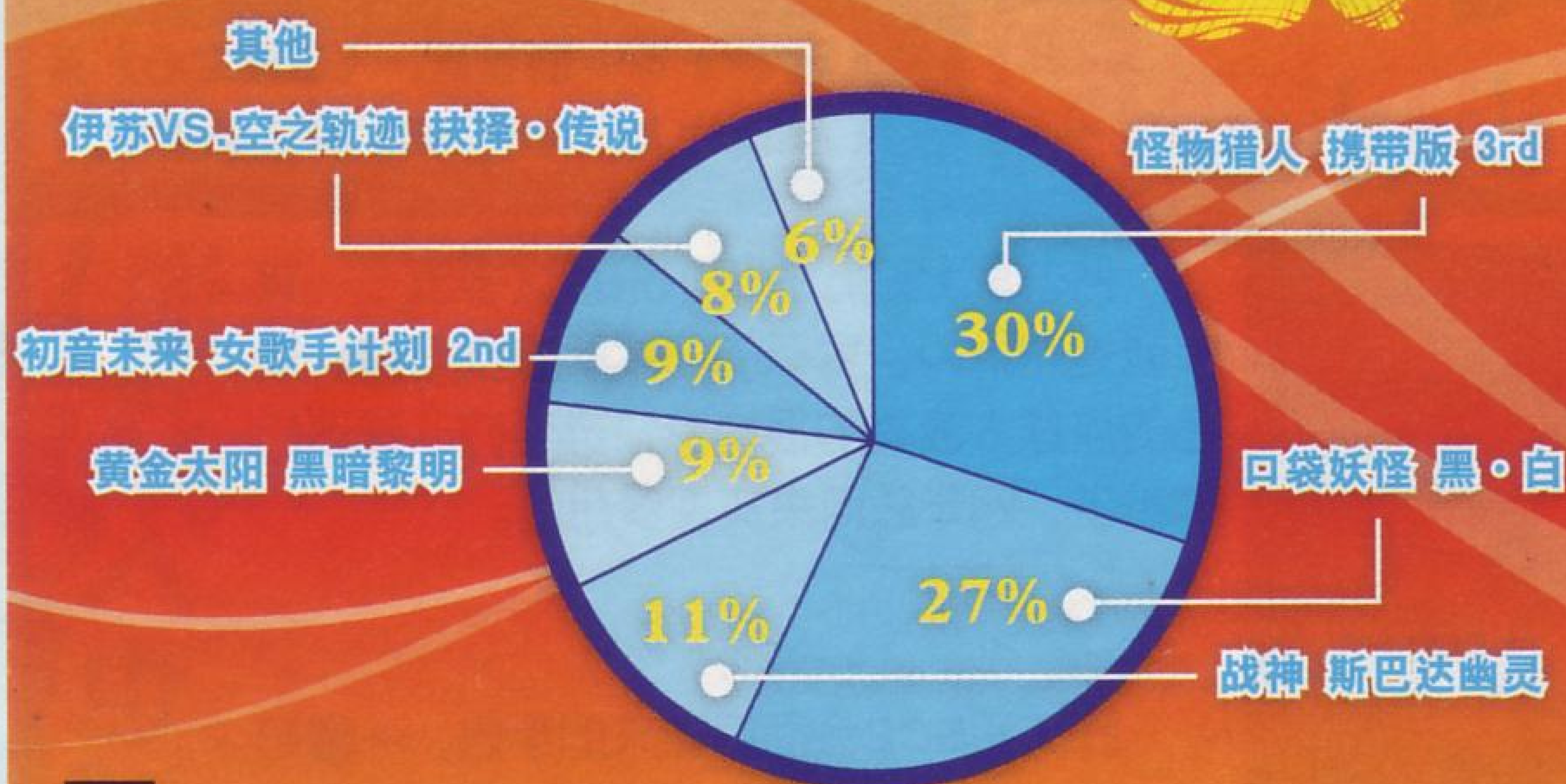
软件销量（美国）

2010年6月13日～6月19日

排名	机种	游戏	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	■Nintendo ■RPG ■2010年3月14日	3万1751套	238万9798套
2	PSP	潜龙谍影 和平行者 Metal Gear Solid：Peace Walker	■Konami ■ACT ■2010年6月8日	3万1025套	16万4696套
3	NDS	玩具总动员3 Toy Story 3：The Video Game	■Disney ■ACT ■2010年6月15日	2万412套	2万412套
4	NDS	马里奥赛车DS Mario Kart DS	■Nintendo ■RAC ■2005年11月15日	1万3904套	716万9057套
5	NDS	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo ■ACT ■2006年5月15日	1万1537套	842万7545套
6	NDS	立体绘图方块 Picross 3D	■HAL Labs ■PUZ ■2010年5月3日	1万427套	5万6876套
7	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda：Spirit Tracks	■Nintendo ■A·RPG ■2009年12月7日	9162套	94万4874套
8	NDS	经典图书100本 100 Classic Books	■Nintendo ■ETC ■2010年6月14日	8023套	8023套
9	NDS	海格力斯的荣光 魂之证明 Glory of Heracles	■Nintendo ■RPG ■2010年1月18日	7550套	8万691套
10	NDS	马里奥和路易RPG3 Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	■Nintendo ■A·RPG ■2009年9月14日	7395套	159万5653套

读者期待榜

（根据136辑调查表统计）



《MHP3》重回榜首，预定在7月底发售的两款PSP游戏依旧有着高昂的人气。而随着“全民妹子”《深爱+》的光荣下线，读者们似乎对暑期NDS游戏并无集中关注对象，按理说《火纹》与《重装机兵》的FANS应该不少才对。是不是懒得写回函？再积极点嘛。

玩家心声

对《最后的战士》主人公的战斗方式很感兴趣，特别是二刀流的攻击方式。（广东广州 袁竣贤）

《寄生前夜3》，从PS时代的1代就喜欢上了这款风格独特，制作精良的游戏。（陕西西安 张阳洋）

只要是没发售的游戏我都期待，特别喜欢的嘛就是8月份的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》。（浙江温州 李嘉东）

《英雄传说 零之轨迹》，力顶“轨迹”后传；《伊苏VS.空之轨迹》汉化版，日语看不懂。（广东梅州 黄雷）

《MHP3》，全世界人民都想了一年了。（北京 张剑）

最期待《伊苏VS.空之轨迹》。你玩过《伊苏7》吗？那战斗、那故事，太完美、太令人感动了。（广东湛江 黄士健）

游人望远镜





栏目主持

酷洛洛

世界杯悲剧了，酷洛洛最喜欢的德国和阿根廷相继出局，唯有期待他们四年后东山再起吧。每辑的游人望远镜我们都会搜罗众多游戏名人的有趣言谈，如果各位有特别喜爱的游戏名人想推荐，不妨回函反映哦。



日野晃博

LEVEL–5董事长兼社长

《雷电十一人4》正式公布？

这周连续召开《二之国》和《雷电十一人》的发表会，耗尽精力了。还好两款游戏都获得不错的评价，结果还是挺好的。两款游戏都要大卖哦！

6月27日

在今天的感谢祭里，稍微说了一下关于《雷电十一人》新系列的消息，想不到有那么大的反响。没办法之下只好让大家早点看到目前正处于剧本制作阶段的动画第四季。

6月27日



▲动画第四季预示着系列的完结，那游戏版到底……



酷洛洛：这次举行的《雷电十一人》感谢祭确实爆出不少猛料，例如《雷电十一人》电影剧场版、Wii平台的《雷电十一人》新作，还有备受瞩目的TV动画第四季，这样一来《雷电十一人4》就指日可待。



桥本真司

Square Enix副社长、《王国之心》系列制作人、《FF Ⅷ》开发总指挥。

游戏人也球迷

各位早上好，今天东京地区多云……其实我是想说为世界杯的日本队感到可惜。最后的点球大战真的很精彩，选手们、球迷们辛苦了，四年后再来实现梦想吧。

6月29日





昨天和SCE会面后带来的手信，一罐纪念PSN用户突破500万的糖果，糖果上还标有“PSN”、“500万”等文字口号。

6月23日



酷洛洛：不知道SCE有没有打算拿这些纪念糖果去销售呢，如果有我肯定买一罐尝尝鲜。



须田刚一

Grasshopper社长，代表作如“《英雄不在》系列”、《零~月蚀的假面~》等。

同行的好处……

去买《幽灵诡计》了，本来是打算买两套的，谁知道店员只卖给我一套。发现游戏原来是WorkJam（“《神宫寺三郎》系列”开发商）开发的，感觉买值了。问我为什么买两套？那是因为有一套要拿去给巧舟先生签名的。

6月24日



酷洛洛：同为游戏人就是不一样，要签名也比一般玩家来得方便，我羡慕嫉妒恨呀……



内田明理

Konami所属，“《深爱》系列”制作人

《深爱+》有效防止自杀？

听说过《深爱》会造成社会少子化、会毁灭日本这类的玩笑，但在此之前，这款游戏不是可以让身心疲累的人得到安慰吗？



对于那些企图自杀的人，《深爱+》还是可以期待一定阻止作用的（指SOS按钮功能）。虽然不敢说对社会作贡献这种大话，但我觉得痛苦的人玩过《深爱+》之后，多少会让他们感觉快乐一点。

6月19日



酷洛洛：可能不是所有玩家都知道《深爱+》有这么一个SOS按钮，这需要与女友有着相当的好感度后才出现。当你心力交瘁的时候使用吧，女友的安慰相信会让你感动不已……。



小岛秀夫

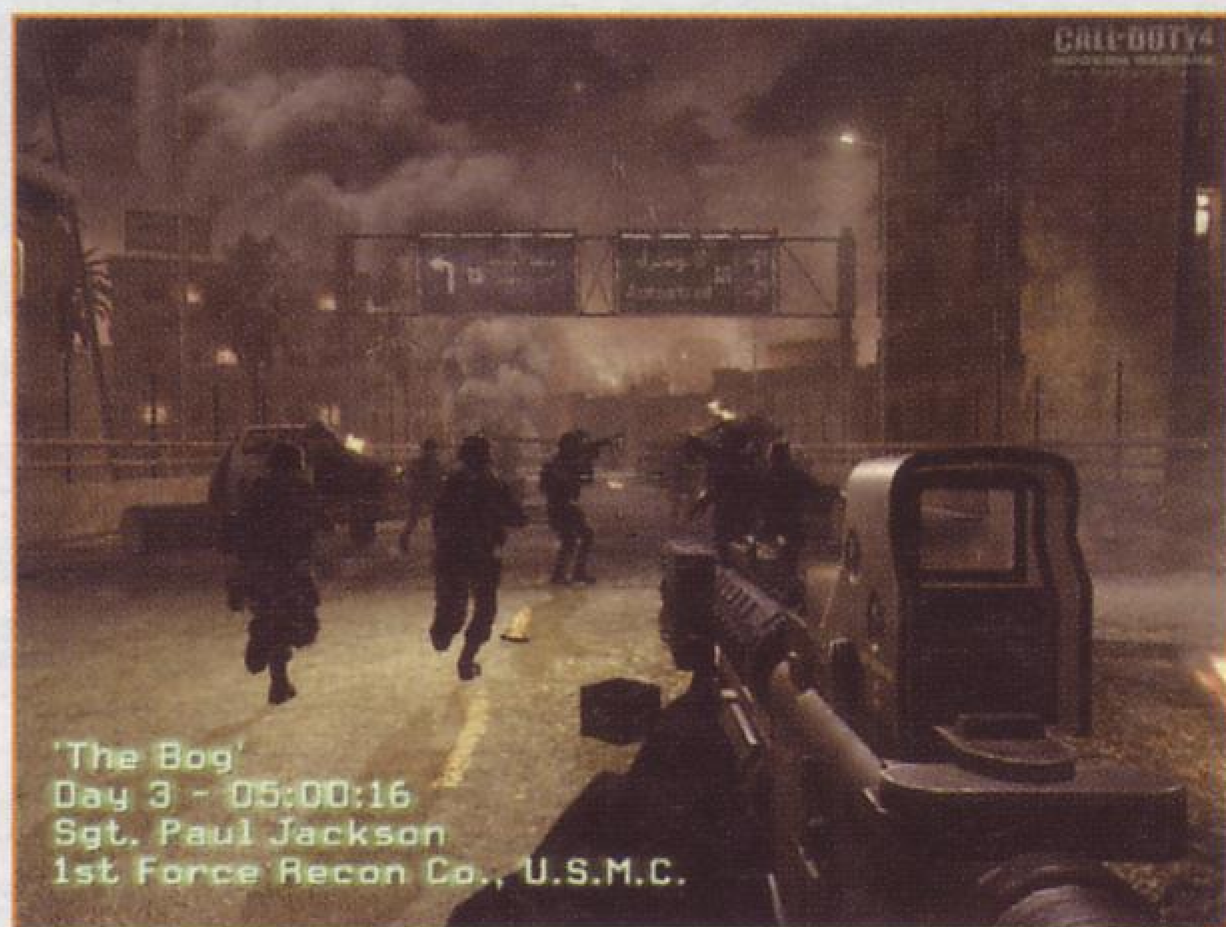
KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长“《潜龙谍影》”系列监督

日本游戏业界干劲不足！

受海外地区的漫画热潮影像，电视台做了一次东京精华大学漫画学部的特辑。这里有着很多来自亚洲、欧美等的海外留学生，京都如今似乎还被称为漫画圣地。漫画学部的讲师竹宫惠子在节目称：“来自海外的留学生都干劲十足！”。

节目的聚光灯集中在一名来自欧美的女留学生身上。她因为受到《乱马1/2》的影响而开始认真学习日语，并且报考了漫画学部。午休也抓紧时间去观赏周围同学们的作品，下课之后就直奔车站前的书店，站在店里看一下漫画后就买了下来。然后又继续前往卡拉OK唱动画歌曲，看来她真的很喜欢漫画。

我们的游戏业界也是一样，海外的工作人员很有上进心，而日本的年轻人在这方面就比不上了。海外的制作人为了实现自己的梦想，有着不可缺少的集中力、勇往直前的动力和创造力。所以日本在技术和文化方面并不落后，只是输在干劲而已。



有动力的人和没有动力的人，其利用时间的方法是完全不同的，有动力的人每天都如饥似渴地去自学。我们这里一名努力的日本人程序员，一边走路一边看书，每天能看两本。另一边的天才程序员，每天午休都一边啃着面包，一边在打《COD》。这位不惜利用中午时间打《COD》的程序员，对游戏的爱可谓高于一切。我也是无论多忙，哪怕牺牲其他东西都不能缺少电影和书本。因为忙而没有空闲，只管拼命工作的话是无法成长的，创造事物的根源正是对事物的爱。

7月9日



酷洛洛：努力工作拼命玩，就是这么一个道理。

本次值得评价的游戏比较多，《水仙》新作的素质得到了小编和玩家的一致认可，如果你在暑期感到玩什么都很燥热，不妨沉浸到本作的悲戚氛围里净化一下心情。作为名门之后的《雷电十一人3》依旧没让人失望，配合世界杯更显合乎时宜，强烈推荐一玩。《牧场物语 双子村》几经延期后的素质还是对得起玩家期待的，刚通完《我的暑假 携带版2》的玩家可以继续转战本作。

水仙 如果有明天 携带版



总分 25
音效 ★★★★☆
画面 ★★★★☆
催泪度 ★★★★★

原作为Stage Nana的同人PC游戏，其第一、二章的下载版本更突破100万人下载纪录。PSP版在包含前两章的基础上，加入最终章、外传、大量立绘和CG插图等新要素。



由于此前已经在PSP上体验过玩家自制的中文移植版，所以对这款官方作品多少也有一定好感，内容方面不仅包含原作PC版的两章，还加入作者亲自执笔的最终章，相信喜欢《水仙》的朋友们一定会大赞厂商厚道吧。加入立绘和众多CG插图后，游戏画面增色不少，再配合生、死、日常的主题，淡淡愁伤的BGM以及角色语音，无疑令PSP版的催泪效果提高一个层次。通过极其方便的操作界面，玩家还可以用左右任意单手进行游戏。如果你是有一定日语基础的玩家，那么酷洛洛诚意向你推荐这款曾感动百万人的AVG，毫不夸张地说，这款游戏会让你对人生有新的感悟。 **9**

阿鲁 一款不可多得的佳作，画面干净、细腻，每个章节独立成章但又有着微妙的联系，游戏不长但足以发人深思，还没玩过这款游戏的朋友一定要尝试一下。 **8**

白菜 一款优秀的泣系AVG，剧情令人感动，两大女主角冷淡与开朗的性格差取得了微妙的平衡点，PSP版的画面也比起最初的同人版有了质的飞跃。 **8**

■ナルキッソス~もしも明日があるなら~Portable■UMD■角川书店■AVG
■2010年06月24日■1人■无对应周边

乐高哈利波特 1~4年



总分 21
画面 ★★★★☆
手感 ★★★★☆
系统 ★★★★☆

本作是将《哈利波特》电影系列全部汇总乐高化的作品，为动作解谜类型，玩家可以用乐高的方式回顾哈利波特入学魔法学院后整个4年的历程。



相比正统的“《哈利波特》系列”游戏，本作的游戏气氛变得轻松不少，最为贴心的是在小地图中加入了流程提示，要交谈的人物以及任务目标都会一一标记出来，大大减少了玩家在地图中闲逛的时间。解谜依然是游戏的重点，无论是小机关还是小任务，都是花样百出让人毫无枯燥感。不同于“《乐高》系列”其他游戏，本作是通过与NPC对话来接受和完成任务，虽然系统上变化很大，但不可否认的是本作很完美地满足了《乐高》及《哈利波特》FANS的胃口。而且无论是操作还是画面，本作都称得上是“《乐高》系列”最完美的一作。 **7**

酷洛洛 游戏保持了过往“《乐高》系列”一贯的可爱形象，解谜要素也相当丰富，不过游戏节奏较为平淡，当蓄金币变成一种习惯，难免让人觉得乏味。 **7**

马修 一次把电影版的四作全部收录，会让FANS感到满意。继承《乐高》特色本作亦有着画面细腻、操作流畅的优点，解谜部分也不算难为玩家，有趣的过场动画亦是一大亮点。 **7**

■LEGO Harry Potter: Years 1-4■UMD■Warner Bros.■A·AVG
■2010年6月25日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30~27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26~24分之间的为“热血推荐”级别。

限时幻想



号称最适合上班或上学路上游玩的新感觉A·RPG，游戏的特色在于玩家可以自己决定每一关的时间，时间一到游戏必定会结束。

总分 22
系统 ★★★☆☆
收集要素 ★★★★★
音乐 ★★★★☆

■ジカンデファンタジア■UMD■Idea Factory■A·RPG
■2010年7月8日■1～4人■无对应周边



正如厂商所宣传的那样，本作是一款适合在上班或上学路上进行的游戏，只要把关卡的长度设定为到公司或学校的时间，系统就会自动生成能在指定时间内完成的关卡，不用担心到了目的地后因找不到存盘点而苦恼或游戏进度过少而觉得意犹未尽。本作的风格比较接近于小游戏，故事部分并没有太大的亮点，操作和系统部分也很简单，当然这些都可以视为为了要配合游戏的主题。游戏花时间的地方在于收集要素，除了道具、武器和称号这些常规收集要素外，甚至连对话都有相应的完成度，想完美的话光是在上班或上学路上玩恐怕比较难达成。（笑） **7**

白菜 游戏性和自由度极高，可以在自己规定的时间内挑战关卡击倒BOSS，推荐上厕所、泡方便面等时候进行游戏。另外音乐很有《马里奥》的感觉。 **8**

胧月 打击感有待加强，虽可以自由设定时间，但其实完全感觉不到设定时间有什么好处。关卡之间的相似度过高，通过更改设定的时间也没办法减轻重复作业感。 **7**

益智之谜2



总分 23
画面 ★★☆☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

大受好评的《益智之谜》的续作，游戏方式基本与前作一样，以RPG的形式展开冒险，以PUZ消除游戏的形式展开战斗，游戏加入了大量武器装备，战斗中可直接用武器攻击对手，令战斗更富变化。



游戏的核心系统基本没有变化，依旧是如前作那样的RPG+PUZ形式，不过这次的RPG风味更加浓厚一些，既要在村子中与人对话，还要前往地下迷宫中探索，相对于前作那种单调地前往一个地方去战斗的形式的确是一个进步。战斗部分新加入了使用道具的设定，让战斗增加了一些变化。游戏加入了大量的装备，不过游戏中的武器基本只有攻击力的区别，看似有很多武器，实际没有多大意义，没有那种获得稀有装备后的巨大惊喜，因此不断地探索和战斗也会因此慢慢缺乏动力。新增加的几个迷你游戏还算不错，丰富了游戏的玩法。 **8**

伊娃 相较前作做出了不少有益的改进，而技能和道具的大幅增加让战斗变得更加华丽，也增强了战略性。另外，附加的几款迷你游戏颇具创意。 **8**

马修 PUZ形式的战斗简单易懂，上手容易，随着游戏的进行可使用的魔法也越来越多，战斗也越来越富技巧性，不过到了后期战斗耗时太久，令人有些烦。 **7**

■Puzzle Quest 2■卡片（256Mb）■D3 Publisher■PUZ
■2010年6月22日■1～2人■无对应周边

变形金刚 塞伯坦之战 博派·狂派



总分 21
心跳度 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆
收集要素 ★★★★☆

NDS版依然分为博派和狂派两个版本，玩家可从30多名角色中选择其一进行战斗，为所属的派别而战，争取最后的胜利。



游戏如前作一样采用的是第三人称视角，不过游戏在画面上进步不小，只是在某些昏暗的场景中会产生不少麻烦，时常掌握不了平台换跳的分寸。操作手感和视角处理相较而言有所进步，但是仍不尽如人意。使用任务制的方式让游戏更加紧凑，不过也降低了自由度。敌人的攻击规律性较强，稍微熟悉一下就能摸清打法让人感觉不太过瘾。游戏最大的改进之处便是在任务的途中添加了存档设定，再也不用像之前那样必须一口气打完一个任务。而最令人不解的是游戏居然取消了Wi-Fi多人联机模式以及下载新关卡的功能，玩过前几作的玩家可能要失望了。 **7**

酷洛洛 在NDS上能做出如此丰富的3D画面实在难得，不过正因如此，当遇上稍大的场景就会帧数骤减，时快时慢的游戏速度有时候还挺让人心烦的。 **7**

LIKY 整体素质相比前作有所提高，加入了经验值、升级等要素后玩家的投入度有所提升，任务数量也比较丰富，不过操作感和视点还是有点别扭。 **7**

■Transformers: War for Cybertron—Autobots/Decepticons■卡片（512Mb）
■Activision■ACT■2010年6月22日■1～4人■无对应周边

雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破



NDS

热血推荐

总分 26

热血度 ★★★★★
收集要素 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

热血足球RPG最新作品，玩家将带领球队接受来自全世界足球强国的洗礼，历经磨难的日本少年们将迎来全新的挑战和机遇。

■イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク・ボンバー■卡片（4Gb）■Level-5■RPG
■2010年7月1日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



在游戏和动漫的双重攻势下，这款优秀的热血足球已经超越了其前辈《天使之翼》，成为21世纪热血足球的代言词。作为系列最新作，本作的剧情、对战系统等许多地方都能看到初代的影子，系列老玩家能在本作中找回当年玩初代作品的感动；得益于4Gb卡片的大容量，本作的动画大幅增加，收录的角色和必杀技也多出不少，对战时的固定剧情也很丰富，让人有观看动画片的感觉；新增的“战术必杀”更考验玩家对球场整体的把握。虽然游戏素质很高，不过明目张胆地用双版本来骗钱的行为不能原谅，扣一分！ **9**

胧月 正统的剧情与角色设定有仿古之感，像一部热血少年漫画，拥有打动人心的纯粹魅力。必杀技的设定美轮美奂，无可挑剔，基本已接近于艺术品。 **9**

白菜 游戏集各种运动题材热血王道要素为一体，比赛中插播的动画也很调动起玩家的情绪。配合球迷节日世界杯期间发售也足以引起玩家的共鸣。 **8**

太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战



NDS

总分 23

曲目 ★★★☆☆
打击感 ★★★★☆
新系统 ★★★★☆

该系列登陆NDS平台的第三作，是一款根据歌曲的节奏来敲击鼓点的人气音乐游戏，画面和玩法都不变，最大的改变就是新增了融入RPG要素的故事模式。



虽然在玩法上没有太多的创新，但总体来说本作的质量仍相当不错，虽然基本解决了前作中的花屏现象，但是在玩较高难度曲目时的残像问题依然存在，这实在让人不满。加入了RPG要素的故事模式非常有新意，BOSS战是该模式中最大的亮点，不过可能是因为首次尝试因此在对战的相互干扰方面还显得不够花哨，使得本作在该方面尤为显得相形见拙。曲目方面仍然是以动漫歌曲为主，不过《偶像大师》、初音等人气角色的客串倒是拉拢了一定数量的非FANS玩家，遗憾的是这还是无法改变该系列往核心向发展的趋势。 **8**

阿鲁 RPG模式比较新颖，不过对战还是略显单调，而且每场战斗的时间比较长，影响游戏的流畅度。还有就是这一作的经典曲目实在是太少了。 **7**

胧月 优点是操作直观，缺点是依旧存在残像，给玩家造成了不小的麻烦。值得称道的是冒险模式，将RPG与MUG两种游戏方式结合的玩法很具新鲜感。 **8**

■太鼓之达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！■卡片（512Mb）■NBGI■MUG
■2010年7月1日■1～4人■无对应周边

牧场物语 双子村



NDS

总分 23

经营要素 ★★★★☆
休闲度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

主人公可选择居住在此花村或布鲁贝尔村，一边在牧场种植作物、喂养禽畜，一边与各式村民交流。本作增加了大量恋爱剧情，通过Wi-Fi能最多实现4人联机游戏。



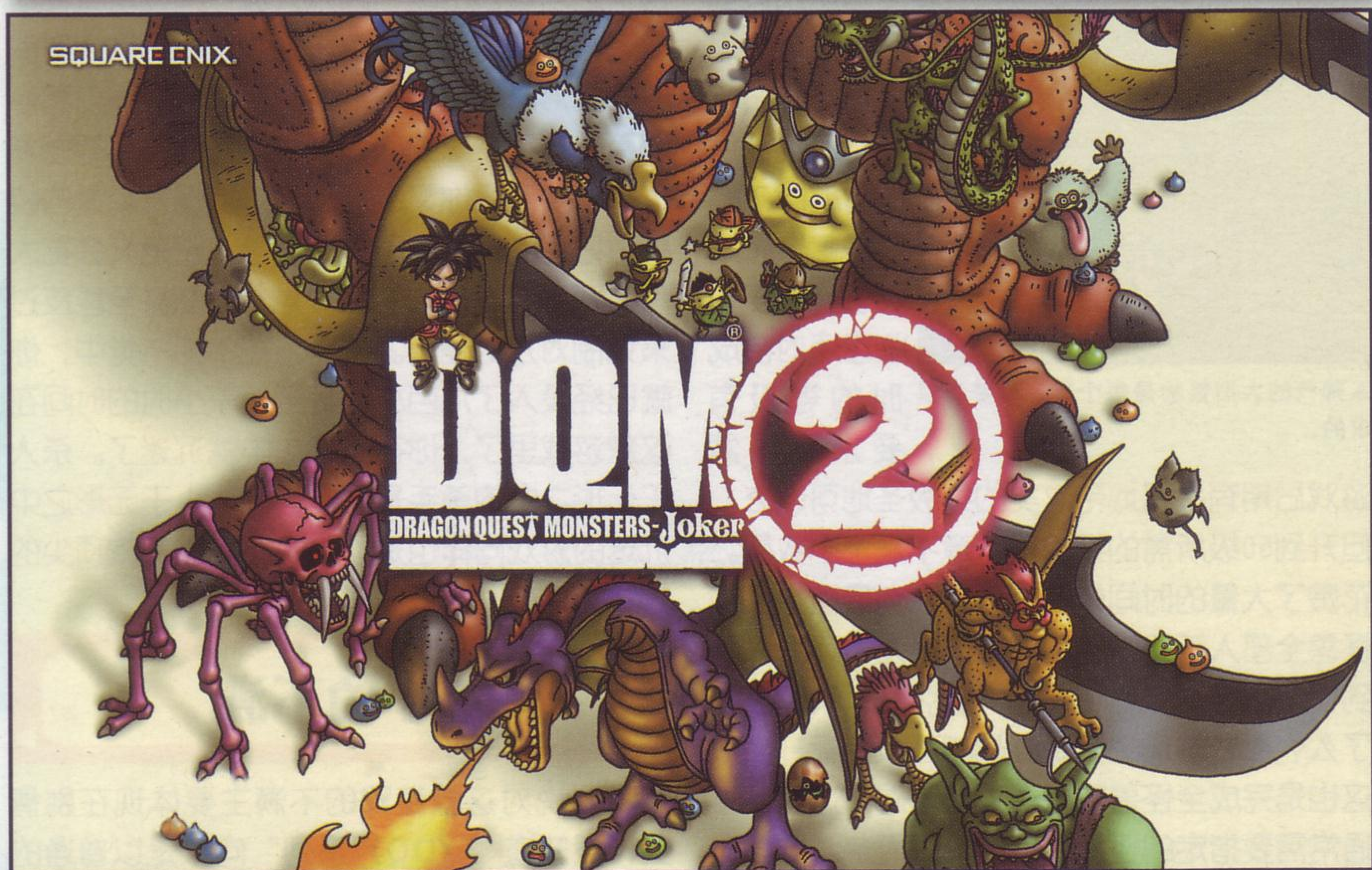
把主场景分为拥有不同自然风光和人文景观的两个村子，改变了长久以来的“一亩三分地”，以村子间的交流为重要目标。本作能做的事情依然很多，从正经的田间劳作到治愈系的喂养动物，收集要素也丰富多彩，给予玩家的自由度很高，可以根据自己的喜好去从各种角度感受游戏，整体上相当耐玩。操作性从程序上看有所简化，来回倒腾道具、切换菜单都简单了不少，不过按L键跑动是个不太讨巧的设计。接受村民们的委托，完成一个个小任务，给自由的主线增加了明确的小目标，让人不容易产生倦怠感。 **8**

白菜 两个村子各有特色，登场角色富有个性，游戏中洋溢着温暖的气氛。时间的流逝方式与之前的作品也有区别。但是L键跑动是最大的败笔！按久了左手很快就会酸。 推荐 **7**

雷伊 本作以完成委托的形式由浅入深慢慢展开，很适合新玩家上手，两个风格迥异的村庄特点也颇为鲜明。可以养“神兽”羊驼是吸引人的要素，不过其他方面新意不多。 **8**

■牧场物语 ふたごの村■卡片（1Gb）■MMV■SLG
■2010年7月8日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼Review
GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分 27

黄金珍藏　文 阿鲁

游戏时间：100小时以上

勇者斗恶龙 怪兽统领者2

ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2

NDS ◆Square Enix◆RPG◆2010年4月28日◆日版 ◆1～8人◆5980日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

在以前的《DQ》专题中，本人曾为大家介绍过“《DQ》系列”的外传作品，而怪兽篇可以算是其中销量最好、人气最高的系列外传作品了。游戏将《DQ》里的各种怪兽与养成要素结合在一起，让在正统作品中对培养怪兽意犹未尽的玩家们能在这款外传作品中尽情享受培育的乐趣。虽然作品很大程度上有模仿《口袋妖怪》的嫌疑，不过这种无止尽消磨时间的游戏形式的确受到世界各地玩家们的喜爱。

三百怪兽齐上阵，让人欢喜让人忧！

作为以怪兽为主要元素的该系列作品中，怪兽的数量一直是玩家关注的重点。虽然本作的怪兽数量还没有达到《口袋妖怪》里400多只的高度，不过和前作相比却多出了近一半的数量。怪兽数量的增多意味着玩家的选择余地变大以及在对战时的变数增大，在游戏的自由度上起着十分重要的作用。虽然怪兽数量的增加看上去是一件功德无量的事，但实际上这给玩家造成了许多麻烦，对于那些追求完美的玩家来说就是灭顶之灾，抛开那些需要通过特殊合成的怪兽不说，光是收集可直接捕捉的怪兽就是一件非常大的工程，考虑到怪兽养育所里最多只能存放100只怪兽，因



▲收集游戏中超过300只怪物的图鉴是条很长的路。



▲帅气的大型怪物是每个玩家都梦寐以求的。

此还得边抓怪边合成，这来来回回又要多花不少时间。好不容易将可以直接捕获的怪兽全部弄到手了，接下来就是特殊合成怪，这类怪兽在合成时不但对怪兽有特定要求，甚至有些怪还对合成时的等级有要求，虽然游戏后期有金属地带之类的练级圣地可以去，但升到50级所需的经验值毕竟不是个小数目。花费了大量的时间好不容易将含有最强称号的怪兽全部入手了就完美了吗？还差得远呢！看到怪兽列表里最后那一堆“？？？？系”怪兽了么？那才是玩家们要挑战的终极目标，当然这也是完成全怪兽图鉴最大的阻碍。这类怪兽通常需要指定的怪兽进行合成，而游戏中某些指定怪整个流程里只能获得一只，但实际上后期许多怪兽都需要通过这只指定怪才能合成，可以说这是所有图鉴收集者的噩梦。不过好在游戏有通信对战的设定，对战时可以捕获怪兽这一设定让全怪兽图鉴的收集成为了可能，不过前提是你必须找得到人和你联机，并且对方手上还必须要有合成所需的特定怪，还有你的怪兽队伍要有足够的实力收服对方的怪兽，想要同时满足这三个条件可以说相当困难，最关键的是所需的特定怪还不止一只，因此在不对游戏进行修改的情况下想收集全部怪兽的图鉴需要花费的时间无法估计。

推荐本作的理由（歪理？）

本作的核心系统是培育和合成，所谓的培育就是传统意义上的升级，而合成则是为了培育出全新的怪兽以及强化怪兽。在游戏中，合成出来的怪兽的初始能力是参与合成的两只怪兽能力之和的1/4，也就是说参与合成的怪兽能力越高，那么合成出来的新怪就越强大，因此想要培育一只优秀的队伍就必须不断地练级、合成、再练级、再合成，这是一个非常枯燥的过程，有时为了培育一只接近满能力的特殊怪，需要一次又一次地出入金属地带以及隐藏迷宫来赚取那看似丰富实际上微不足道的经验值。当你历经千辛万苦终于培养出一只自认为非常满意的怪兽后，你却发现你还要再重复几次之前做过的事，因为只靠一只怪兽或许可以轻松干掉流程中的敌人，但是在和别人对战时是绝对没有优势的（对手的怪兽的实力和你差距不是很悬殊的前提下）。等你好不容易凑齐一支队伍后你又会发现对方的怪兽掌握的技能恰好克制你培养出来的怪兽，于是又会花大量时间去培养几只不会被对方克制甚至能反过来克制对方的怪兽。于是，在不知不觉中，你就已经投入了几百小时甚至上千小时的时间在这款游戏里了，你在无形之中就沉迷了。杀人于无形之中的杀手是顶尖的，让人于无形之中沉迷的游戏同样也是顶尖的，如此一款顶尖的游戏你有什么理由不玩呢？

小小的不满

要说对这款游戏的不满主要体现在剧情上，要知道“《DQ》系列”向来是以普通的故事和真挚的情感来打动玩家的，不过作为该系列外传作品的本作而言剧情毫无可看之处，整个游戏通关之后竟然没有半点值得称道的地方。“怪兽篇”本人是第一次接触，不知道之前的几作在剧情上的描述到底怎样，但作为一名“伪DQ饭”来说，这种毫无内涵的剧情我是无法认同的。同为怪兽养成类游戏，《口袋妖怪》在这方面做得就非常好，虽然画面简单，但角色的性格丰富且一目了然，每个城镇都有着丰富的内容，支线事件也非常多，通关后的追加事件也不少，如果本作能像它的前辈们学习一下，肯定会做得更好！

■游戏的剧情实在没有出彩之处。



朝着包围世界的异变挺进的年轻战士们的故事

BLUE ROSES

期待度 A

文 酷洛洛 美编 咕噜

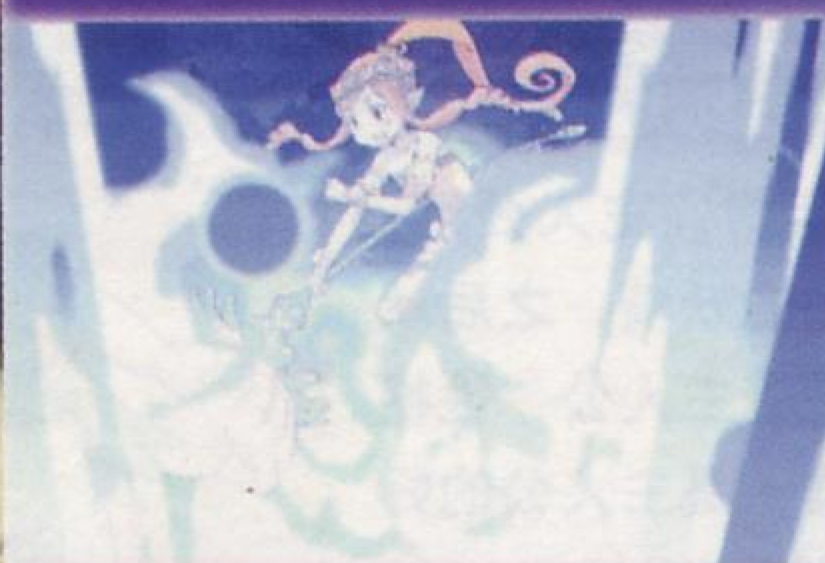
本作是一部由拥有特殊能力的青色眼瞳的战士“蓝色玫瑰”与妖精们共同谱写的S·RPG，游戏系统在保持传统之余又能带给玩家前所未有感觉，即使是初上手的玩家也能轻松地游戏，现在酷洛洛就来为大家送上游戏的世界观、战斗系统特点以及魅力十足的主要角色们。

PLAYSTATION PORTABLE

蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们			
BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～			
日本一Software	S・RPG	2010年9月16日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

以“《魔界战记》系列”等游戏为代表作的日本一Software，携手“《召唤之夜》系列”制作成员，魅力十足的幻想S·RPG登场！





担当游戏角色设计是的以《召唤之夜 铸剑物语》为代表作的大家真一郎以及人气插画师“超级僵尸”，由这些充满魅力的角色编织而成的故事不禁让人十分期待！

妖精、人类、魔物编织的神秘物语

本领一般，但干劲十足！

不同立场的两位主人公



▲根据主人公的性别，故事会发生较大的变化。

本作在游戏开始时会让玩家选择男主角罗奇或女主角阿莉希亚其中一人进行游戏，两位主人公在作为蓝色玫瑰的一员与幻魔展开战斗的部分大抵相同，不过事件的细节以及故事的展开会有较大差异，此外同伴角色对待玩家选择的主人公也会有着不同的态度。



▶贵族出身，不管谁都开朗对待的阿莉希亚，有时会突然暴走，把周围的人卷进麻烦之中。

阿莉希亚（アリシア）

CV：喜多村英梨

游戏女主人公，蓝色玫瑰的见习成员，为了帮助他人在街道日夜奔波的少女。性格积极开朗，但同时冒失鲁莽，常让负责指导她的玛琉斯感到头疼。

阿莉希亚编序盘故事

今天是阿莉希亚作为“蓝色玫瑰”的见习成员执行首个任务的日子，尽管身为贵族的她不太懂世事，但责任感与干劲却比他人更胜一倍。

正当阿莉希亚精神抖擞地在街上巡逻时，突然遇上幻魔前来袭击，为了拯救眼前的市民，阿莉希亚坚定地握起佩剑。

世界观

人类、妖精、魔物三者共存的世界

故事的中心围绕在妖精与人类共同生活的国度——奥斯特雷尔（アウストレイル）。分布在各地的妖精负责管理在这个世界上流淌的魔力，以确保世界的平衡。但如今专门蚕食妖精以及人类灵魂的异型——幻魔（ファントム）正不断在世界各地增加，为了应对突变，名为“蓝色玫瑰”的战士团正整装待发。

拉特莉丝（ラトリス）

CV：伊濑茉莉也

10年前，主人公迷路时相遇的妖精，之后就一直跟随着主人公，性格可靠稳健，是主人公的好友兼保护者。

布拉卡普（ブラカプ）

CV：井泽诗织

精灵之森的管理者，好奇心旺盛，十分喜欢恶作剧，因此也经常给周围人带来麻烦。

与同伴增强好感会追加事件?

本作有着众多性格各异的角色，并准备了如右图的对话事件。在事件中与特定的角色对话，不仅会增加主人公与他（她）之间的好感度，还将可能影响故事的结局。





▲冷峻外表下内藏温柔一面的罗奇，出身平民的他也能够看见妖精，到底是什么原因？

绝不向困境低头的沉默战士

罗奇

CV：尾裕贵

幼时双亲遭到幻魔的杀害，以经营送货店为生的少年，性格冷静沉默，但面对认同的人会展露出温柔的一面。平民的他却拥有只会出现在贵族身上，能看见妖精的青之瞳。

罗奇编序盘故事

经营送货店的少年罗奇正一如往常地在街上忙碌送货，突然遇上了袭击街道的幻魔。

年幼时因受到幻魔袭击而失去双亲的他，眼看着幻魔向行人举起魔爪，不顾周围的劝阻，举起剑朝着幻魔直奔而去。

妖精 维持魔力平衡特别存在

妖精平时居住在人烟较少的森林以及泉水边上，负责管理分布在各地用于抑制魔力的“妖精之祠”。虽然他们与人类生活在同一个世界，但唯独拥有特殊的青色眼瞳的“蓝色玫瑰”们才能看见。

幻魔 在世界各地出现的异形者

以人类的灵魂和妖精作为粮食的魔物，他们并没有值得一提的智慧，只是群随本能驱使的行尸走肉。正常情况下，各地妖精之祠的净化作用能够抑制幻魔产生的数量，但最近幻魔突然开始剧增，并且袭击分布在各地的妖精，事件的背后到底隐藏着何种黑幕……



蓝色玫瑰 拥有青之瞳的战士集团

青之瞳鲜见于贵族之中，似乎因为优秀血统的原因，让其中少数人与生俱来就拥有看见妖精的能力，而聚集着这些青之瞳持有者的战士集团就是“蓝色玫瑰”。他们借助妖精的力量，每天与企图袭击妖精的幻魔展开战斗。集团构成基本可以描述为“成员=贵族”，不过也有例外，如罗奇以及克蕾雅就是平民出身的成员。

◀人类与妖精共同的敌人——幻魔。罗奇和克蕾雅所属的“蓝色玫瑰”正与幻魔们展开激斗，从图上看幻魔似乎还拥有各种不同的形态和能力。

与主人公共同迎战魔物、

为大家介绍目前公开的5位成员

有别于普通人，能看见妖精姿态的蓝色玫瑰成员，他们借助妖精的力量向幻魔发起挑战。目前厂商公布了5位与主人公并肩作战的成员，到底在游戏他们会中有着怎样的演出呢，不妨期待一下。



▲不只是战斗，同伴们时常会为主人公伸出援手。

认真不服输的可怜人

玛琉斯（マリウス）

CV：细谷佳正

有点外冷内热（或者说是傲娇）的19岁青年，负责指导教育主人公，却常常白忙一场，是个常遭大家欺负的角色。



▲作为前辈的玛琉斯虽然经常差遣主人公，但往往反被折腾。

大方稳重的治愈系女仆





◀斯文大方的克蕾雅也有着柔中带刚的一面。

克蕾雅（クレア）

CV：阿久津加菜

17岁，原是贵族家的女仆，是位温文尔雅的典型治愈系少女，因被幻魔袭击时受到主人公的帮助，并以此为契机加入蓝色玫瑰。

上手简单而深奥，引入独特要素的战斗系统

《蓝色玫瑰》的战斗系统是在格状地图上，让玩家依照敌我双方的顺序展开行动的传统回合制形式，同时加入独特的“队伍战斗”系统，该系统可以让身在附近的最大三名同伴对敌人同时展开攻击，战斗部分采用横版指令输入的形式进行。组成的小队会分成领队角色及辅助角色进行战斗，不同的组合会有各种效果，不断尝试可能还会有新发现呢。

可靠的蓝色玫瑰成员们

备受成员们信赖的蓝色玫瑰领袖



▲对成员们和蔼可亲的杰克，面对耍性格的主人公会毫不犹豫地予以责备，犹如亲父一般。

杰克（ジャック）

CV：浜田贤二

蓝色玫瑰的领袖，45岁，同时也是罗奇的养父，严格而又温柔的性格备受成员们的敬仰。

一本正经的头脑派



米蕾尤（ミレーユ）

CV：庄司宇芽香

蓝色玫瑰成员，是个冷静且心思慎密的女性，不时会为这群个性丰富的成员担当调停者的角色。



▲面对主人公众人不经大脑的行动，即使性格认真的米蕾尤也会感到头痛不已。



▲传统S・RPG的格状战场，展开进攻时控制角色移动到敌人附近，再通过菜单选择"攻击"指令。



▲选择"攻击"后，可以与附近的同伴组成最大三人的小组向敌人展开猛攻。



▶可以演变为最大3对3的战斗，在横版的战斗画面中，敌我双方正激烈地战斗。

性格诙谐的气氛制造能手



贝利（ベリー）

CV：赤羽根健治

20岁，蓝色玫瑰的开心果，虽然总是嬉皮笑脸，当遇到危险时却能对状况作出冷静的判断。

战斗不可缺少的三要素

表情丰富的角色点阵图



◀进行攻击时会转入横版2D画面，展开激烈的战斗。这时表情动作丰富的角色点阵图也是看点之一。

队伍战斗系统



▶队伍战斗系统可以让角色在攻击敌人时与同伴组成队伍，根据不同角色的组合会对战局产生极大的变化。

技能与特写



◀当使用技能和魔法的时候，战斗画面会转入角色特写，让战斗气氛进一步提升，除了角色们可爱的Q版形象，帅气的特写画面同样不可错过。

开发阵容

川濑浩一 导演

Ameblo Soft所属，担当本作开发现场总指挥以及进展统筹。代表作如《正邪幻想曲》（PS/SS/DC）、《龙影符》（PS2）等。

宫泽秀一 策划

游戏开发公司Chime所属，本作企划小组的领队，与龟河洋骑一同担当游戏的策划。

龟河洋骑 策划

负责从战斗系统、系统面乃至整个游戏的策划，以"《召唤之夜》系列"等为代表作。

绫姬 剧本

负责设计游戏世界观和两位主人公的主线剧情、世界观内角色的构建以及故事框架。

OP及游戏动画制作将由白组担当



本作的OP动画、游戏内插入动画等企划制作将交由著名动画制作公司"白组"担当，如果对该公司名字不太熟悉，那不妨看看他们曾参与影像制作的游戏：

《鬼武者2》（PS2）	《最终幻想Ⅶ》（PS）
《鬼武者3》（PS2）	《怪物猎人3 tri》（Wii）
《心灵传说》（NDS）	《恶魔之魂》（PS3）
《零～月蚀之假面～》（Wii）	

とある魔術の禁書目録
インデックス

大人气轻小说《魔法禁书目录》在相继经过动画化和漫画化后，终于迎来了游戏化！游戏版的《魔法禁书目录》为3D对战ACT，玩家可驱使原作的角色使用魔法或超能力展开激烈的战斗，并且游戏还收录有由原作作者镰池和马老师撰写的故事模式。作为第一次报道，将为大家送上四位主要角色和战斗系统的介绍。

某PSP的禁书目录

文 乌冬 美编 澄香

期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

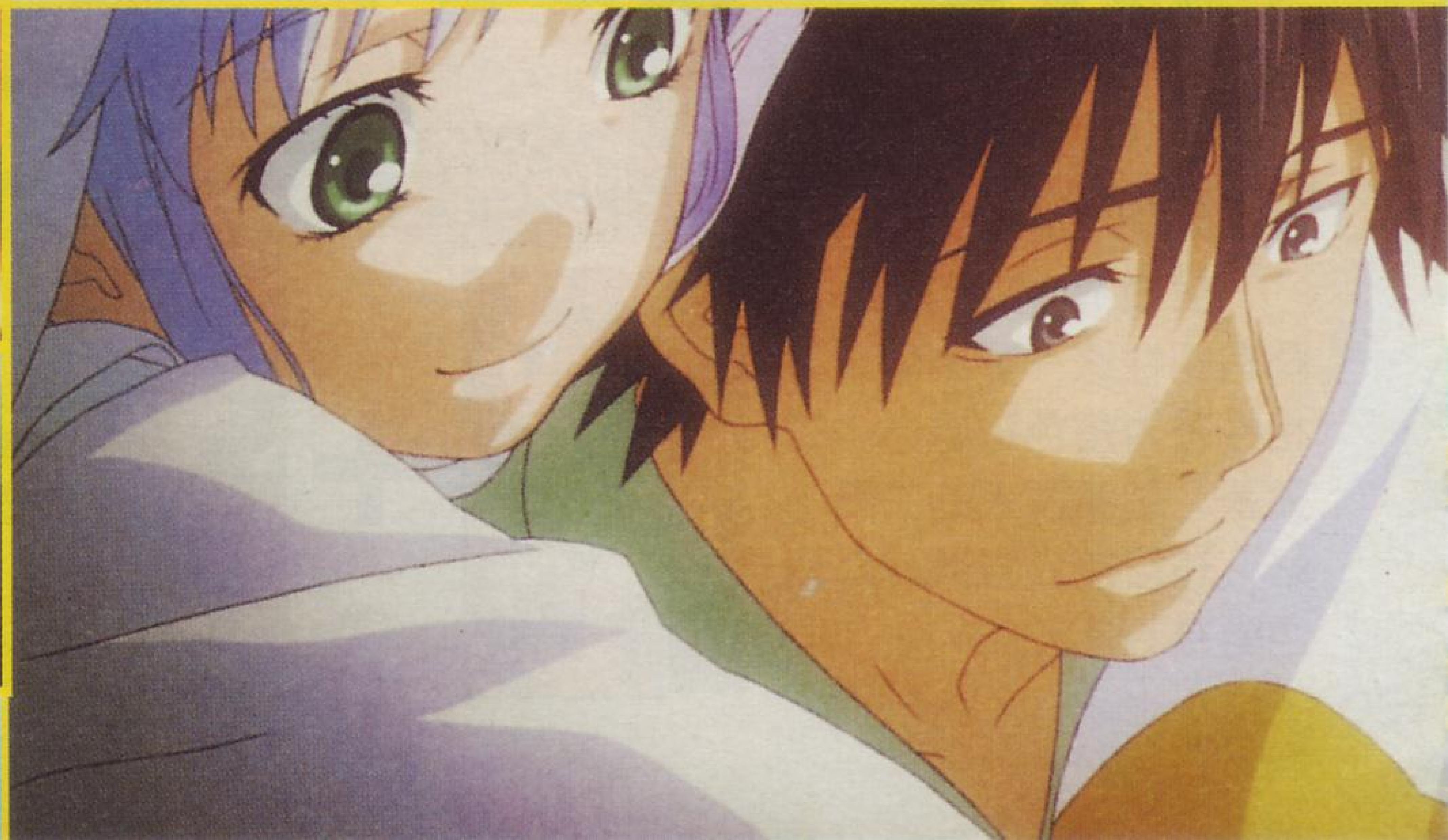
魔法禁书目录				
とある魔术の禁书目录				
ASC II Media Works	ACT	预定2010年冬		日版
1～2人	6279日元	对应周边未定		

原作介绍



故事以科学发达的学园都市为舞台，在这里就读的高校1年生上条当麻某日在自家的阳台上遇到了一位名为茵蒂克丝的修女，以此为契机，两人被卷入了学园都市（科学势力）与十字教组织（魔法势力）的战斗之中。作为电击文库人气作品的本作，累积销量已经突破了770万部，并且本作TV动画的第二季也将在今年秋天开始播放。

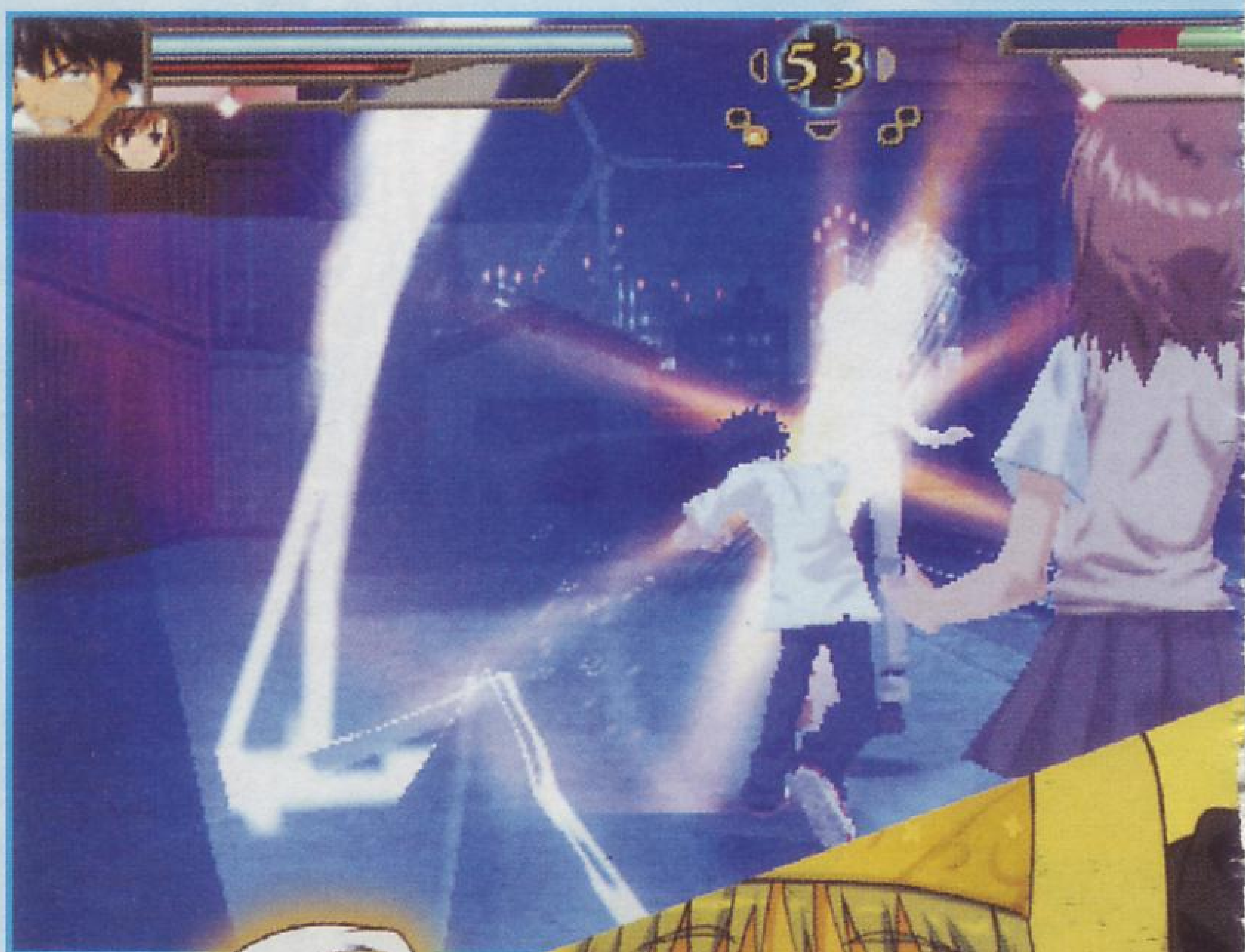




战斗系统

搭档系统

本作基本为1对1的3D对战，但原作中并不是所有角色都擅长战斗，所以这部分角色会作为搭档出战，战斗中可以呼出搭档进行辅助攻击或体力回复等支援行动。另外，搭档还可以配合战斗角色一起使出强力的合体技。当然，搭档的人选并没有限制，擅长战斗的角色也可作为搭档使用。



▶搭档会大大左右战斗角色的性能，所以应尽量选择相性好的组合出战。

角色介绍

茵蒂克丝

呐，如果让我填饱肚子，我会非常感激你

CV：井口裕香

英国清教“必要之恶教会”的修女，拥有可以将看过的东西全部记住的完全记忆能力，食欲旺盛。

上条当麻

让我打碎这个不像话的幻想！

CV：阿部敦

就读于学园都市的不幸体质少年。右手拥有可以打消一切异能的特殊能力“幻想杀手”。



▲可以看到茵蒂克丝的头像上有个P字样，应该就是搭档专用角色的标志。

茵蒂克丝作为搭档角色参战

战斗角色的能力变化

战斗角色和搭档之间有相性这一要素存在，相性多为角色在原作中的关系，如果两人的关系不好，有可能会导致战斗角色能力下降。

例子



+



= 能力减半

御坂美琴

我也要战斗，就算是我也可以成为你的力量！

CV：佐藤利奈

学园都市排名第三的超能力者，能力是控制电力，拥有“超电磁炮”的称号。性格好胜，经常找当麻挑战。

一方通行

很有趣嘛，愉快地颤抖吧

CV：冈本信彦

学园都市排名第一的超能力者（Level 5），能力是可以控制矢量的方向。

超负荷状态

超负荷状态为体力槽减为0时，使用气力槽继续战斗的状态。超负荷状态比起通常状态更容易累积技量槽，可实现必杀技的连发。就像原作中上条当麻的情况一样，超负荷状态可以理解为处于危机中潜力的爆发。



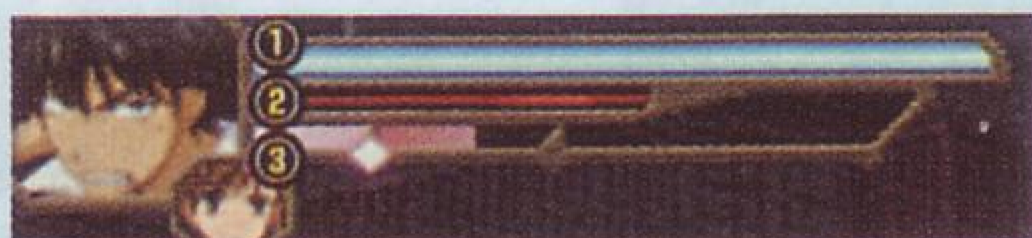
▲即使体力为0战斗也远远未结束！

用超负荷状态逆转战局



▲超负荷状态下用必杀技重创对手吧。

槽的种类



①体力槽

表示角色体力的槽，角色受到攻击时这条槽就会减少。

②气力槽

体力槽减为0时会代替体力槽进行消耗，这条槽变为0前角色都不会倒下。

③技量槽

使用必杀技时所消耗的槽，进行攻击行动就会增加。

伊宿大陆口袋大冒险，





9月中旬出发！

文 马修　美编 澄香

系列第五代正统作品《口袋妖怪黑・白》的发售日确定在了9月中旬，这就意味着还有两个月咱们就又有《口袋妖怪》新作可以玩了。而从上次的报道到现在，官方又放出了不少新消息。下面一起来看看吧。



NINTENDO DS

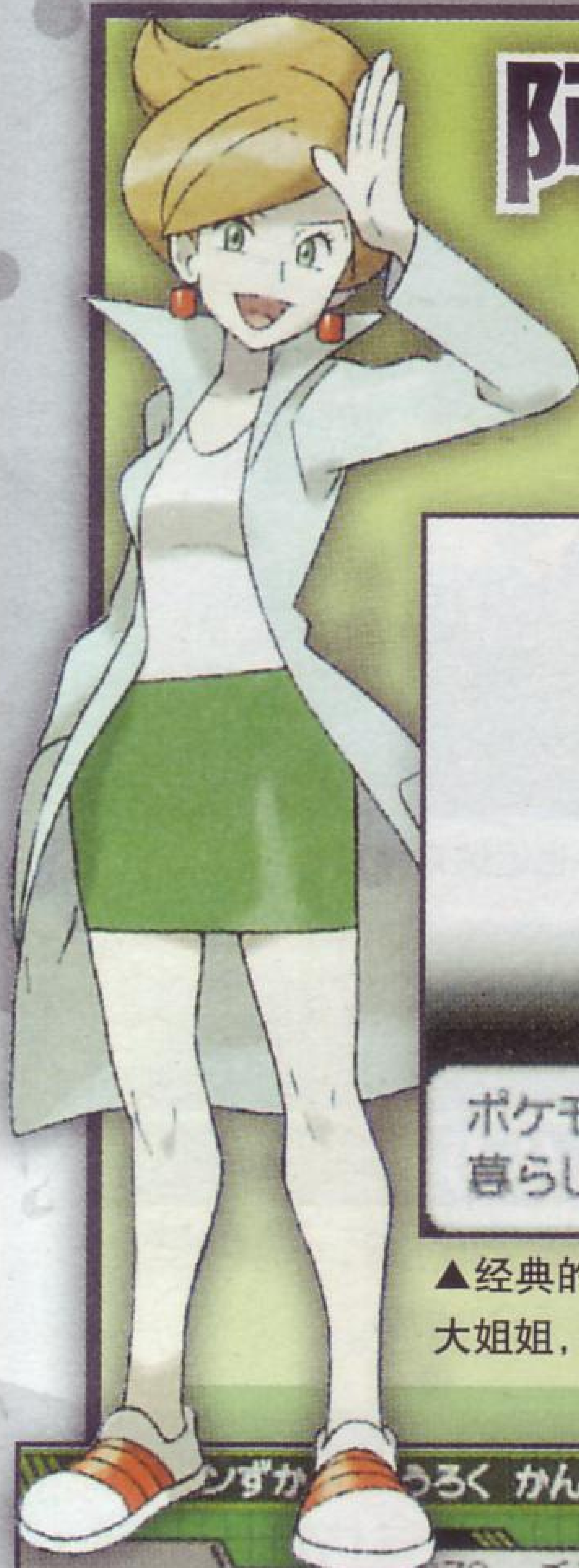
口袋妖怪 黑・白

ポケットモンスター ブラック・ホワイト

Nintendo/Gamefreak	RPG	预定2010年9月18	日版
人数未定	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.135 P5

阿良良木博士（アララギ）



每作《口袋妖怪》都会有一个重要的NPC，那就是博士，他们是每个大陆的学术权威，为了研究也为了让更多的人喜欢口袋妖怪，博士们还会把口袋妖怪幼体送给立志于成为口袋妖怪相关职业的孩子们，而这也都是每作《口袋妖怪》故事的开始。和以前的四位教授不同，本作的教授是一位名叫阿良良木的女性，作为学者，她不仅和其他博士一样将图鉴和初始口袋妖怪送给主角，在今后的冒险中也会多次出现。



▲经典的开场白界面，博士看起来是个挺活泼的大姐姐，而和博士一起登场的是小灰鼠奇拉米。

图鉴



本作中图鉴为折叠双屏，造型很漂亮，依旧分男女两个款式，本作中的图鉴似乎支持上下屏同时显示口袋妖怪信息了。捕捉到新的口袋妖怪信息便会记录进图鉴。





◀▲图鉴会自动记录口袋妖怪们的新信息。

系统进化

通信系统进化

作为新作，系统的进化当然是必要的，目前官方已经公布的通信系统的进化便相当大。

与电脑通信存档

这个功能是与电脑进行通信，具体说就是将《口袋妖怪 黑·白》的存档传输到电脑网页上，然后可以用这个存档玩一些网页口袋游戏；当要在NDS上玩时，需要再将存档传回去。



C齿轮系统

"C齿轮"是《口袋妖怪 黑·白》中将各种通信要素合而为一后的一个系统，确切地说是一个界面，就是图中齿轮组状（其实更像蜂窝）的下屏的界面，不仅提升了操作效率，通信机能也在本作中得到了大幅提升！



▲C齿轮界面，各种功能一目了然。



▲8人大集合？这是……8人联机？

随机对战

如果问笔者对第四代《口袋妖怪》Wi-Fi对战的最深刻印象，立刻就会联想到无法支持Wi-Fi平台上随机匹配对手的随机对战。《马里奥赛车DS》、《俄罗斯方块DS》、《超级大战争DS2》等都可以，为啥《口袋妖怪》不行呢？好在本作也终于支持"拉郎配"式的Wi-Fi对战了，以后有无线网络在，各位就不愁没人陪着对战了。





◀▲第一项就是随机对战，选进去后就可以和所有登录的玩家对战了。

更便利的购物



▶商店融入口袋妖怪中心，应该会让玩家方便很多。



◀街边可以看到自动售货机，这里可以买到汽水、饮料等。

道具登录系统进化



道具登录也算“《口袋妖怪》系列”的一个经典系统了，每作都有进化，《心金·灵银》更可以登录两个重要道具。而到了本作，则可以登录一组的常用道具。Y键登录将更方便于玩家。



▲点击画面下方的Y，进入打开登录窗口，按下Y键进入菜单后就可看见所有登录的项目了，常用道具终于不用去多而复杂的道具箱里翻了。

战斗画面的进化

新的对战系统

《黑·白》中，特性效果的发动以及天气状况都会有所显示，可以很方便地掌握现场状况。



▶口袋妖怪的特性发动，有了特殊显示！



▲战斗指令界面也可以查看到当前的天气状况。

3V3大战

从目前最新公布的官方视频来看，除了上次说的口袋妖怪在动以及有了背景。还会看到一些本次官方没有公布的新精灵，更有异常激烈的3对3大战。



伊宿大陆全地图

伊宿大陆的全貌终于公开了！地图上可以看出，整个大陆被两条自北向南的河流给分成了三个部分，中间陆地最南高楼林立的大都市就是上次介绍的飞云市了，而大陆的东西两侧各有一座长年积雪的山脉。下面地点介绍的编号与下页大地图上的编号对应。

1 炼铁炉？



形似蜂窝的谜之建筑，看起来到处都有铁水。这应该是一个人工建筑，貌似是熔矿炼铁的地方。

3 主题公园



位于地图中央部分，还有摩天轮观览车。

5 机场

地图西侧相当醒目的一片开阔地，从占地面积和旁边塔状的建筑物来看，这里极有可能是一个机场。难道《口袋妖怪黑·白》要加入飞机这种交通工具？

2 升起的大吊桥



伊宿大陆是一个多河流的地方，因此这里也有多座宏伟的大桥。而在桥的西侧，甚至有灯塔这样的建筑——不过从地理位置上看，这里也差不多是入海口了。

4 沙漠地带



尘沙肆虐的地方，而这个沙漠竟然位于三面环水的大陆上。这片沙漠应该是沙地口袋妖怪们的乐园了。

6 风车

大路西侧的北端阶梯状地形上两个非常醒目的建筑，看起来应该是很大的大风车了，是风力发电还是单纯的景观？

7 双色大街

位于地图中央靠上的奇妙场所，左侧的建筑为茶色、右侧建筑为水蓝色。

8 古代遗迹？

地图东北方向的建筑群，看起来已经很有历史了，想到达遗迹看起来要爬一座阶梯状的岩山，而里面不说，肯定会是很复杂的迷宫了。

9 大陆中心部分

大陆的正中有一座湖，湖中有一座岛，岛上能看见个形似旋风的东西。岛的两边各有一座桥对称于左右，使得这中央部分乍一看就像个精灵球。

10 废弃工厂

地图东南方向的建筑群，里面一片断瓦残垣的破败景象，应该也生活着这里所特有的口袋妖怪吧?



11 初始的小镇

地图右下方角的小镇，比起中部的豪华现代，这里看起来很简陋。但别忘了，历代的《口袋妖怪》主角都是从这样的小镇里走出去的。



12 天箭大桥



连接大陆中部和东部的跨海大桥，非常雄伟壮观。站在一段根本无法望到另一端，图中女主角是站在桥西向东远眺对岸。

13 飞云市



高楼林立的现代大都市，交通四通八达。

伊宿主神全资料公开！

上次完稿时《黑·白》的封面神兽才只共开出图片，资料都是未知，如今关于两位主神的全部资料都已经公开了，两个主角对应的版本封面也已公布了。



▲《黑》版和《白》版的游戏封面。

莱希拉姆（レシラム）

类型	白阳口袋妖怪
属性	龙+火
特性	涡轮烈焰
身高	3.2米
体重	330公斤

《黑》版的主角神兽，外表秀气，第二属性却为火。



▲能够释放出将一切燃烧殆尽的烈焰，其热量让世界中的大气产生流动。



◀用体内的发电机制造电力，据说隐匿于伊宿高空的雷云之中。

泽克罗姆（ゼクロム）

《白》版的主角神兽，通体漆黑，第二属性为电也挺出乎人们意料。个头虽比莱希拉姆略矮，但体重更重。

类型	黑阴口袋妖怪
属性	龙+电
特性	万亿高压
身高	2.9米
体重	345公斤

新公布的7只口袋妖怪

伊宿大陆植被丰富，且同样有山脉、沙漠等特殊地形，这样的地理条件无疑是很适合口袋妖怪生息繁衍的。独有的地理条件也让伊宿有着其特有的口袋妖怪。

类型	食梦口袋妖怪
属性	超能
特性	读取/同步率
身高	0.6米
体重	23.3公斤

梦纳（ムンナ）



▶新技能“心灵遥感”会让对手浮起来……技能效果有点怪，单纯令对手浮空是不是太便宜对手啦？



能让梦想变成现实的口袋妖怪。食梦、以及那变得很有特色的鼻子，难道是素利普、素利柏的幼体形态？







▲新特性"鸠胸"可以避免技能带来的防御下降效果，看来可以放心使用威力大但有降两防副作用的技能了。

勤鸠

（マメパト）

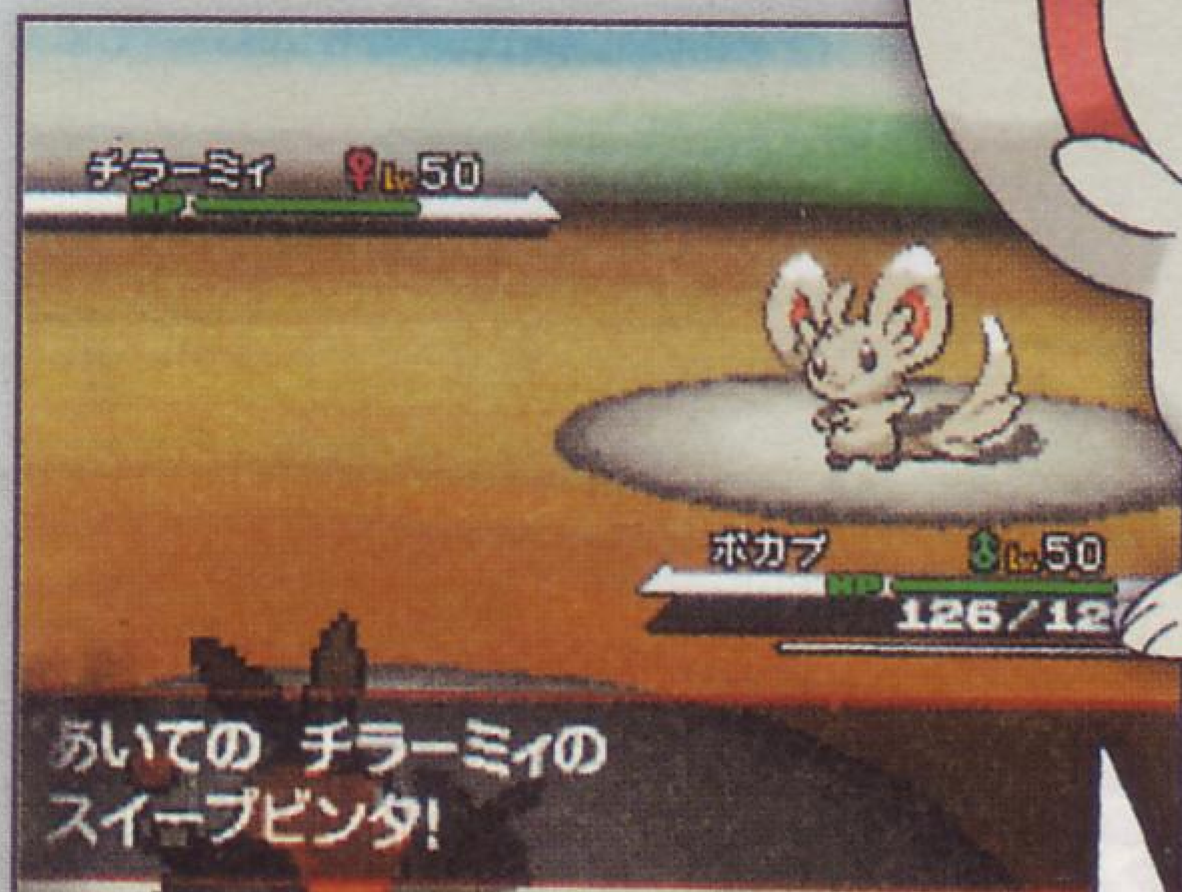
类型	小鸠口袋妖怪
属性	普通+飞
特性	鸠胸/强运
身高	0.3米
体重	2.1公斤

外表就能看出鸠、鸽类的鸟口袋妖怪，没有意外的话主角出了镇子的草地里就会大量出现。

奇拉米

（チラーミィ）

非常可爱的小东西，应该会进化——希望别走"卷尾猫"的进化路线啊。



▶新的连续攻击技能『清扫拍打』，和技术师特性相性貌似会不错。



类型	灰鼠口袋妖怪
属性	普通
特性	魅惑身躯/技术师
身高	0.4米
体重	5.8公斤

类型	带电口袋妖怪
属性	电
特性	避雷针/电气发动机力
身高	0.8米
体重	29.8公斤

▼新技能"爆裂伏特"是非常强力的电系技能，用后自身也会被反弹伤害，难道是特攻系的高压电击？



电斑马

（シママ）

同为电系、同样黑色为主，不知和《白》版的老大泽克罗姆有无关系。应该会进化成一只帅气的浑身带电的大斑马

沙鳄鱼（メグロコ）



令人过目不忘的鳄鱼口袋妖怪：很拽的表情、小墨镜、沙漠中生存，日后会进化成速度慢防御攻击高的沙漠大鳄吧。





▲▶这个口袋妖怪的属性组合是前所未有的，其新特性“自信过剩”的效果为打倒对手后会提升攻击力。

类型	沙鳄口袋妖怪
属性	地+恶
特性	威吓/自信过剩
身高	0.7米
体重	15.2公斤

达摩狒狒（ヒヒダルマ）

类型	起火口袋妖怪
属性	火
特性	振奋
身高	1.3米
体重	92.9公斤



▲新特性“振奋”的作用是放弃追加效果而换取威力提升，听起来似乎不错。



一眼就让人联想到达摩娃娃的口袋妖怪，外形看是狒狒，不知道会不会三段进化？期待它和火猴子来个“火灵长大PK”。

钢齿轮（ギアル）





▲连续两次攻击的新技能“齿轮飞碟”，画面上看没什么，实际上演出效果很激烈。

类型	齿轮口袋妖怪
属性	钢
特性	正极/负极
身高	0.3米
体重	21公斤

超诡异的口袋妖怪，其构成就是两个不停转动的齿轮，而且同样的钢齿轮，特性可能是正极也可能是负极。应该也会进化吧？

文 胧月 美编 Juxi

《小小太阳》的消息阔别我们数月，在官方正式确认其发售日后不久，新的消息终于放出，玩家已经可以窥得小照在序盘发生的故事了。另外，官方又新公布了笔神的新情报，让我们前往这和风绘卷中徜徉一番吧。







NINTENDO DS

大神传 小小太阳			
大神传 小さき太阳			
Capcom	A・AVG	预定2010年9月30日	日版
1人	容量未定	5040日元	对应周边未定
相关报道	Vol.120 P42/Vol.127 P35		

小照的中津国冒险9月30日正式开幕

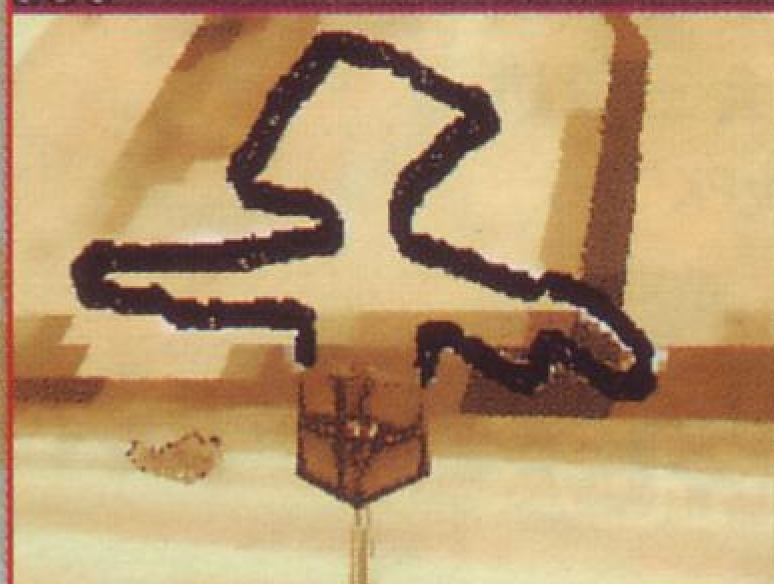
舞台为前作主人公天照活跃过的“中津国”，当这片土地再度异变之际，仔犬小照追随天照的足迹，与一寸共同追查让世界陷入灾难的真相。中津国到底正发生着什么事？



神木村产生异变！

为了调查中津国恶异变原因，小照和一寸前去神木村拜访木精朔夜。然而，神木村也并不太平，村民石化等异象也传达着这块土地的不安。凭借小照的活跃，石化的村民恢复了原样，妖怪绿天邪鬼又出现在小照的面前。





▶来到神木村却发现了妖怪的身影，究竟发生了什么事情？



▼农田中的稻草人遭到绿天邪鬼的破坏。

邂逅须佐之男的儿子——国主

记录神的姿态与战斗、并将其传给人类知晓，这是一寸作为天道太子的重要使命。在寻找自己跟小照同行的代替者时，一寸遇到了一个孩子……



▶安慰哭泣的少女并表示要帮助对方，不过在听说妖怪作祟后，国主露出胆怯的神色。



正义感十足却又胆小的少年



使用笔调『画龙』来修理稻草人

用华丽的行动消灭妖怪们！

在本作中，触碰到妖气四溢的“依代绘卷”就会与妖怪发生战斗。战斗中Y键是通常攻击，空中按下Y则是跳跃攻击，A键可以使出紧急回避，在攻防之间找到平衡点，以华丽的攻击打倒进犯的妖怪吧。





◀▲连续攻击能让失去妖气的敌人进入气绝状态。



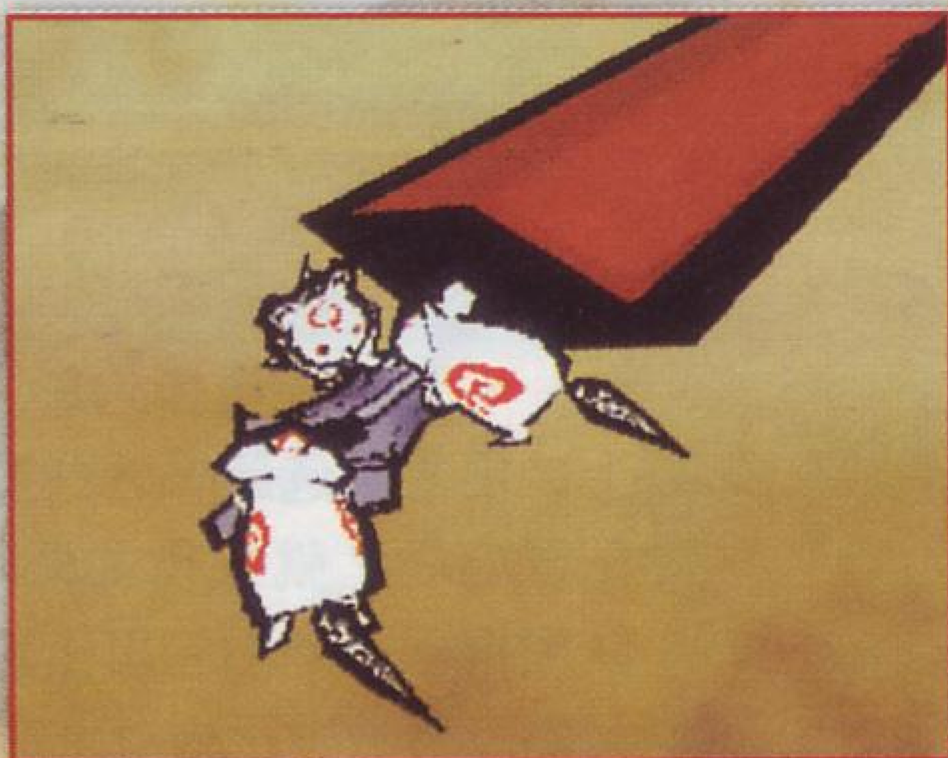


与敌人展开战斗

能将一切都“一刀两断”的笔调

一闪

在触摸屏上画出特定的笔画，便能引发笔神赋予的“笔调”力量，产生各种奇迹。这次判明的笔调是最为常用的“一闪”，它由“子断神”司掌，以大剑砍断障碍物或者敌人。

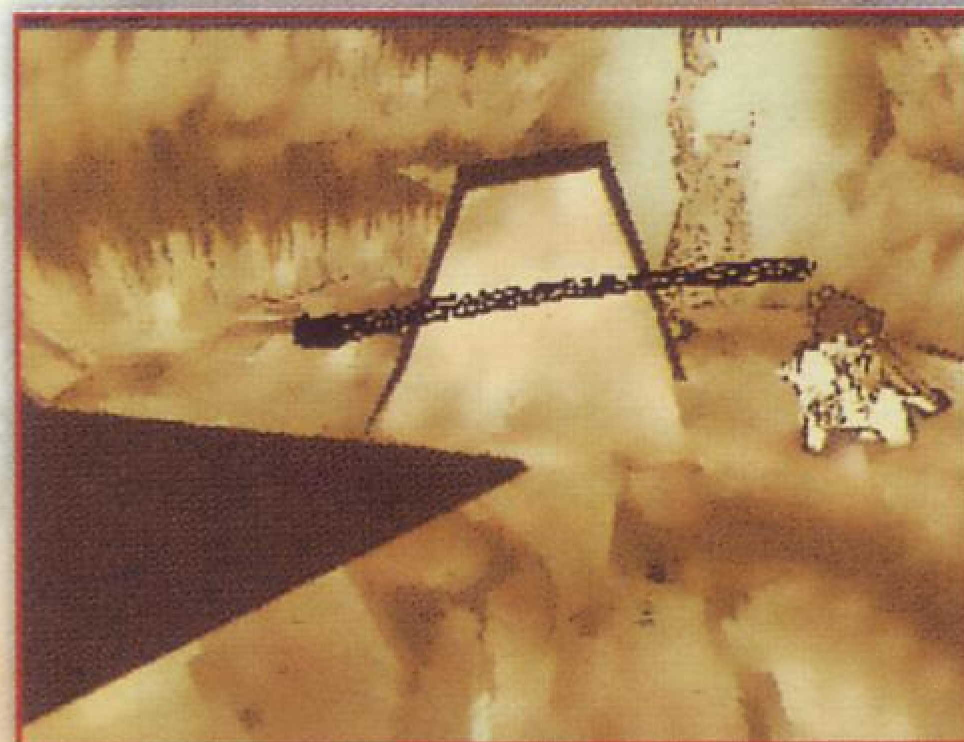


▲除树木和岩石外，一闪也能用来杀死妖怪。断神的孩子们共同挥舞起大剑的姿态倒是非常可爱。



切断障碍物

面对阻挡我们去路的障碍物，可以用一闪将其切断。切开岩石和巨木有可能找到新的路口，砍倒树木则可能缘木为桥，一旦有物体挡住我们，推荐优先试试一闪的功效。







▲▶使用触摸屏，在障碍物上画一道线，就能爽快地将其切开。

清除障碍物

活用作攻击手段

在战斗中，一闪不仅是对敌人造成伤害的手段，也能弱化敌人的能力。用一闪破坏赤天邪鬼乘坐的棋子，就能大大降低它们的攻击频率，有效地使用一闪吧。





▲在敌人的身上划出直线，就能以一闪攻击。

◀活用一闪能把它转化为强力的攻击手段。

对妖怪执行一闪！

融合了卡牌游戏要素的战国题材SLG“《战国绘札游戏》系列”最新作即将在PSP登场，本作根据前作玩家的意见，追加了新的卡片和对系统进行了修正，下面就一起来了解一下本作的概况吧。

文 乌冬
美编 Juxi





PLAYSTATION PORTABLE

战国绘札游戏 不如归 大乱			
战国绘札游戏 不如归 大乱			
Irem	SLG	预定2010年9月9日	日版
1～2人	5040日元	无对应周边	

基本规则

玩家从牌组中抽出卡片并配置在战场上和敌人战斗。战斗中可以对各部队下达各种指示，只要让敌人的阵地陷落（总大将死亡）或者敌军的士气归零就能获得胜利。

胜利条件1	敌阵地陷落（总大将死亡）
胜利条件2	敌军士气（手牌数）归零

将喜欢的卡片组成牌组

本作有多达50名以上人气插画家担当收录卡牌的设计，并且还追加了名为“升格卡”的新属性卡片，在多彩的卡片中选择40张构筑自己的牌组吧

卡片属性

武将卡	描绘有战国武将插画的卡片。配置在战场上后可以进行移动或战斗。
传令卡	让对象武将装备就能在战斗中发挥效果的卡片，效果包括了能力上升等。
计略卡	可以让气候和地形变化，或是回复兵力和士气的卡片，使用后效果马上会发动。
升格卡	可以让特定的武将“升格”、获得强大力量的卡片。



武将强化

▲升格后武将能力大幅强化，赢面也加大了不少。

合战流程

第一步 配置武将

一开始要将作为总大将的武将卡配置到战场上，接着再选最多5张的武将卡进行配置。武将卡配置好后，就会有武将率领的“部队”登场，部队根据移动范围和攻击范围分为足轻、骑兵等8个种类，根据自己的战术选择合适的部队吧！



把总大将配置在我方阵营的武将卡

▲总大将被打倒就算失败，所以配置的场所一定要经过三思。

根据部队的种类分配位置



▶擅长远距离攻击的部队最好配置在自军的后方。

不要露出空隙



▶武将卡最多可以配置5张，在总大将周围布下钢铁防线吧。

第二步 回合经过

武将卡配置完毕后就会正式进入战斗，本作的战斗为回合制，每个回合要进行卡片使用、部队移动等步骤，当完成所有的步骤就为一回合结束，接着会回到最初的步骤。



◀前作一回合只能移动一个部队，本作则改为了可以移动所有部队。



▲在部队的移动阶段，行动值高的武将会先行动。

5个阶段

1.手牌补充阶段	从牌组里抽取1张卡片作为补充，当手牌为0时，可以一次补充5张。
2.手牌使用阶段	武将卡、升格卡和计略卡的使用阶段。
3.手牌实行阶段	手牌使用阶段使用的卡会在这个阶段发挥效果。
4.移动设定阶段	设定部队的移动路线，一回合就可移动所有部队。
5.移动实行阶段	设定好移动路线的部队开始行动，移动后还可对敌人进行攻击。

详细解说



地形和天气对部队的影响

本作有地形、天气和时间变化的要素存在，这些要素都会对部队产生影响，例如有部队不能进入的地形、雨天不能使用铁炮等，某些条件下可能会左右战况。



▲雨天时不能使用铁炮，赶快把铁炮部队撤到后方吧。



◀夜晚时画面会变暗，同时部队的视野也会受到限制。

第三步 对决

部队移动后，如果在攻击范围内有敌人的部队存在，就会自动进行攻击，攻击前还可以对部队的防御力和武力等能力值奖励进行分配。



▲攻击范围因部队而异，根据各部队的攻击范围设定进攻路线是胜利的关键。



▲部队的相性对战斗有很大影响。

▶每个武将都可以为其设定各种各样的『特技』，右边图中的『神出鬼没』特技作用是先制攻击。



收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

想恋爱吗？给且仅给你一次机会！



PLAYSTATION PORTABLE

人鱼绝恋

L@ve Once

◆Maid meets Cat◆AVG◆预定2010年秋◆日版

PSP平台从来不缺恋爱文字AVG，不过复刻和移植作品占多数，而这次要为大家介绍的是一款由ささきむつみ和三浦洋晃合作的原创作品，两位都是曾参与制作过经典恋爱游戏“《秋之回忆》系列”的人，相信本作会给你带来非常熟悉的感觉。

游戏的男主角高梨翔司有着一个不可告人的秘密，他的母亲是一只人鱼，为了和翔司的父亲在一起，母亲甚至放弃了自己的声音以换取人类的身体，而由人和人鱼所生的高梨翔司天生就拥有游泳和歌唱方面的天赋。不过随着父亲的死亡，高梨翔司开始逐渐失去已有的天赋。很快，一对双胞胎姐妹闯进了翔司的生活，而这对姐妹也不是一般人，而是翔司小时候曾经见过的人鱼。双胞胎之一的梅尔（メル）告诉翔司必须完成惟一一次的恋爱，否则没有取得爱情的翔司就会遇到不得了的危机，于是翔司的惟一恋爱之旅便开始了。

游戏的主题是“惟一”，在游戏一周目通关时所选择的女孩将会变成真正意义上的女主角，之后的剧情中虽然能和其他角色发生剧情，但是那些女孩都只会作为“附属产品”登场，如果你不够专情的话，那本作会让你非常纠结。本作中双胞胎的声优分别是佐藤聡美和日笠阳子，律子和泠你会选择哪个呢？（笑）

（文：阿鲁）



▲这妹子外表看上去挺可爱，可实际上是毒舌属性！

▼双胞胎之一的梅尔，舔足党们欢呼吧！



系列首款2V2对战动作游戏诞生 与搭档在《龙珠》世界里施展拳脚！

期待度 A

ドラゴンボール TAG VS タッグバーサス

又见《龙珠》新作。有留意137辑中E3特报的同学们相信也知道这款游戏了，如今NGBI放出游戏的详细信息提供给玩家参考。本作采用2V2的组队对战方式展开，在系列中尚属首次。游戏收录的《龙珠》角色共计多达70名以上，在这庞大的角色群里，玩家可以根据自己的角色喜好，组成如悟空+贝吉塔、弗利萨+沙鲁这样的组合，展开一场梦幻的对决。作为对战类动作游戏，联机要素自然也是少不了的，游戏最多支持4人进行2V2的组队对战。此外官方还宣布，凡预约本作的玩家还将会得到以悟空的界王道服为主题的手机吊饰，同时还预定于8月下旬放出游戏的试玩版，让各位在游戏发售前的一个月率先体验，关注本作的同学们记得留意哦。（文：酷洛洛）



POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

龙珠 组队战

ドラゴンボール タッグバーサス

◆NGBI◆ACT◆2010年9月30日◆日版



▲赛亚人父子组对决。



▲人造人组合。



▲悟空+贝吉塔VS弗利萨+沙鲁的梦幻之战。

小裤裤魔女再次降临

期待度 B



NINTENDO DS

强袭魔女2 治愈·治疗·变得软绵绵

ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする

◆角川书店◆AVG◆预定2010年9月30日◆日版

以兽耳、兵器娘为题材的治愈系动画《强袭魔女》将在7月开始播放第二季，同时角川书店也随之公布了《强袭魔女2》游戏版的消息。游戏版的故事是以动画版设定为基础的原创剧情，除了主人公和其同伴等熟悉的角色外，精英集团的“红裤子队”的三位成员也会参战。本作的流程基本可以分为三个部分，主要部分为对话式的AVG，期间还会插入战斗部分，根据战斗的结果，AVG部分的后续故事也会发生变化，并且还有可能进入作为本作特色的亲近模式，在亲近模式中，玩家可以用触控笔和魔女们来个“亲密接触”，治愈效果满点。

（文：乌冬）





▲战斗部分类似S·RPG。

三国猛将=美少女 超人气恋爱冒险游戏登陆PSP

期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义

真·恋姬梦想 ~乙女缭乱☆三国志演义~

◆Yeti◆AVG◆2010年夏季◆日版

相信不少游戏玩家和动漫迷都知道《恋姬无双》的大名，这款推出在PC平台、将三国时代的群雄武将女性化的恋爱冒险游戏，曾一度成为话题作品，并获得2006年日本美少女游戏广告赏的“最优秀广告赏”，美少女游戏赏2007的“最佳角色赏”以及“新类型赏”。此后更推出TV动画以及PS2版《恋姬梦想 心跳☆满是少女的三国志演义》。而本作是PS2版的延续作品，加入刘备等众多新角色，并追加新故事和众多CG插图。另外本作可谓创下了PSP上恋爱AVG的先河，游戏将分开魏、蜀、吴三个版本推出，并且各国均采用双UMD，以再现游戏中数量庞大的女性角色们的语音魅力。（文：酷洛洛）

故事简介

玩家饰演的主人公北乡一刀，因意外通过时空跳跃来到这个三国世界。而这时与一刀相遇的，正是一群女儿身的三国志英雄。拥有现代知识的一刀，最终能否与英雄一起，共同统一这片战火纷飞的大陆呢……

与刘备共同为正义而生

与曹操一起走霸王之路

与孙策携手驰骋于乱世

这一切皆由你来选择，用你的双眼来亲自见证少女们的生存方式吧！

前作《恋姬梦想》的美少女武将再度登场，展现为平治乱世而勇往直前的新译·三国志浪漫活剧！







都市中的奇幻魔法之旅

期待度 B

NINTENDO DS

巫师学徒

The Sorcerer's Apprentice

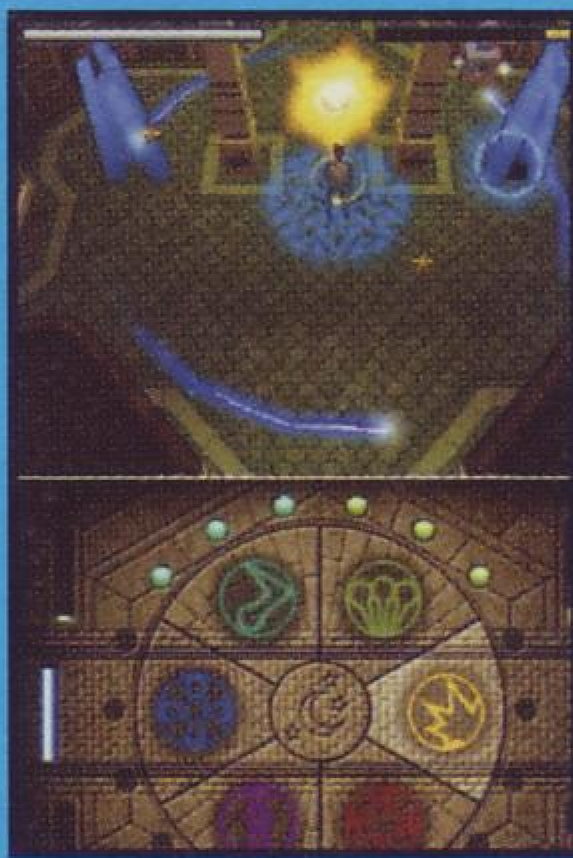
◆Disney◆ACT◆预定2010年7月◆美版

即将于7月16日上映的电影大片《巫师学徒》由著名演员尼古拉斯·凯奇主演，讲述的是发生在现代纽约的真人奇幻童话，将围绕魔法师（由尼古拉斯扮演）和他叛逆的学徒展开。本作就是根据该片改编而来，游戏中玩家扮演的并不是这位魔法师，而是他的魔法学徒戴夫。邪恶的巫师巴尔萨泽与她的同伙从关押了他们几个世纪的监狱逃走，并来到了纽约都市，他们的出现势必会让纽约陷入绝望。魔法师正准备训练这个学徒，以帮助他对抗邪恶黑势力。巴尔萨泽的行踪非常隐蔽，而主角戴夫则需要全力追踪，通过与对手的一系列对抗来掌握各种魔法的施展技能，游戏中戴夫可习得的魔法共有六种，每种魔法的效果和颜色均不同，因此要活用才能有效对付各种敌人。

（文：伊娃）



▲下屏中不同的魔法会用不同的颜色和形状显示。



▲每个魔法都分3个等级，等级越高法力越强。



为保护同伴而投身烈火的红蝶

NINTENDO DS

侦探 神宫寺三郎DS 红蝶

探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶

◆Arc System Works◆AVG◆预定2010年9月30日◆日版



正统侦探AVG“《神宫寺三郎》系列”推出NDS版游戏已成惯例，本作是NDS版的第四作，依旧由一个原创剧本《红蝶》和5个曾在手机和DSi ware上配信过的故事组成，而惯例的《谜之事件簿》也会保留下来，总收录剧本数达到12个。

在《红蝶》中，神宫寺三郎要着手调查国会议员的资金聚会的会场爆破事件，借助游戏新搭载的系统，揭露爆破背后的真相。游戏在“密码系统”和“搜查系统”上都加入了新要素：密码系统需要玩家在流程中找到锁定的电脑，然后用下屏的软键盘输入密码，解除锁定；而搜查系统则加入了拼纸——将流程中包含线索的纸片拼合在一起，解读出隐藏的暗号。这是系列前所未有的解谜要素，一定能刺激玩家的头脑。

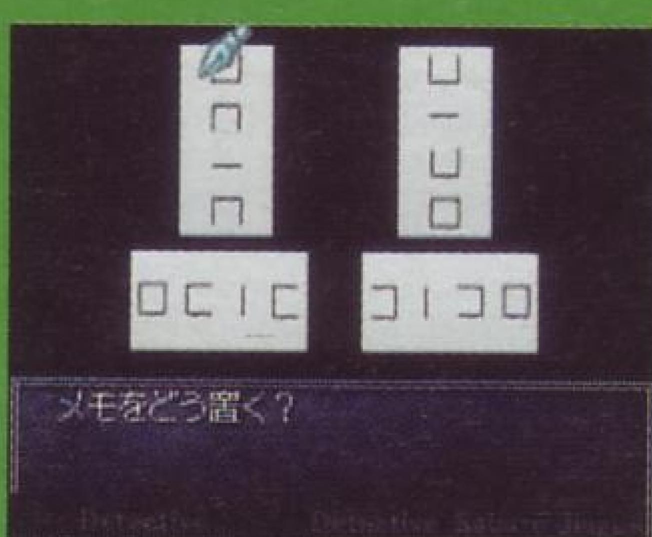
（文：胧月）



▲从前作开始作品的人设就更换了风格，本作中的御苑洋子更加漂亮。



▲新要素之一的密码输入，借助触摸屏的操作非常方便。



▲该如何将它们拼接起来呢？

期待度 B

巩固和增长你的英语词汇量

NINTENDO DS

来挑战吧 字谜

Challenge Me: Word Puzzles

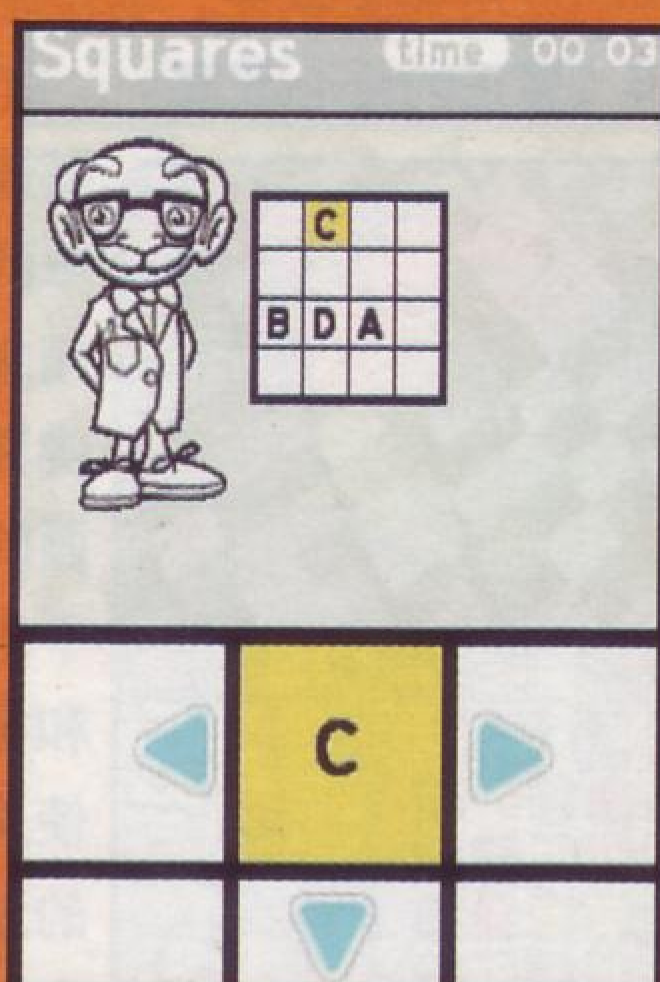
◆O Games◆PUZ◆预定2010年8月6日◆欧版

去年发售的《来挑战吧 脑力难题》获得了不少学生玩家的亲睐，而今年O Games又给我们带来了系列新作。众所周知，英语单词是学习的英语的基本，要怎样才能在牢记单词的同时又能轻松学到更多新单词呢？本作就能成为你的个人教师，你只需要完成小小的趣味练习即可，过程一点也不痛苦、不紧张、不无聊，随时随地如你所愿。游戏为玩家准备了7种不同类型的字谜游戏，包括Anagrams（由颠倒字母顺序而构成的字）、Word Search（字词搜寻）、Conundrum（答案有双关意义的谜语）等。每个谜题的答案并不都只有一种，通过各种颠倒或重组，将会组合出众多不同的谜底，因此每个谜题都可以重复挑战而不枯燥。

（文：伊娃）



▲将相邻的字母串连起来，难度可不小哦。



▲经典的纵横填字游戏。

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：LIKY

近期，掌机平台上的中文游戏迎来了一个小高潮：NDS上的两款白金销量养怪物游戏《口袋妖怪心金》和《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》都推出了汉化版。而PSP平台SCE自家的两款游戏《摩登全民赛车》和《大众网球 携带版》也都推出了官方中文版。特别值得一提的是《大众网球》，超高的游戏素质加上官方的完全中文化是每个运动游戏爱好者的必玩之作！

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 想学习绘画的玩家·想随时都能画上两笔的美术爱好者

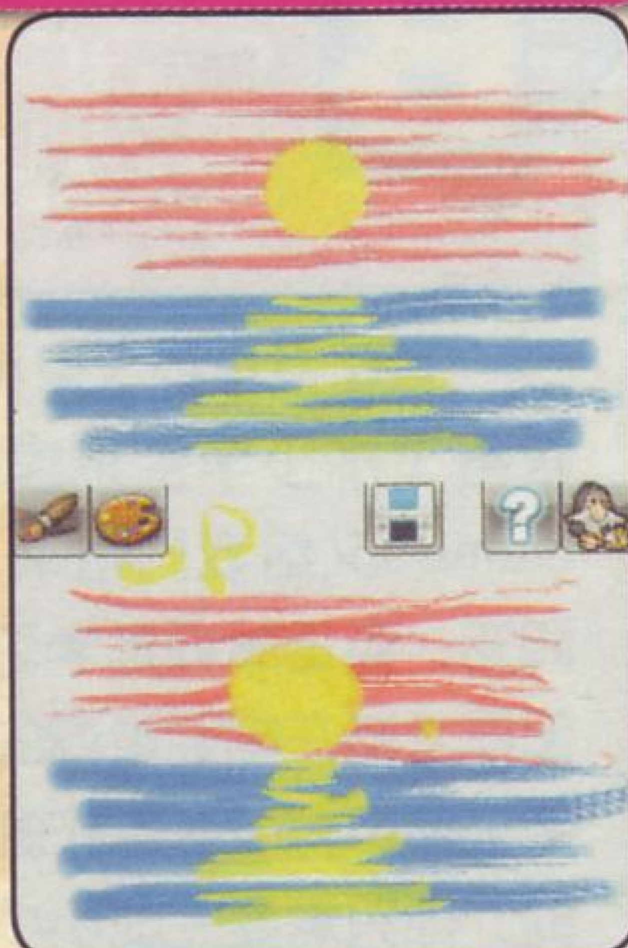
NDS 绘心教室DS

绘心教室DS

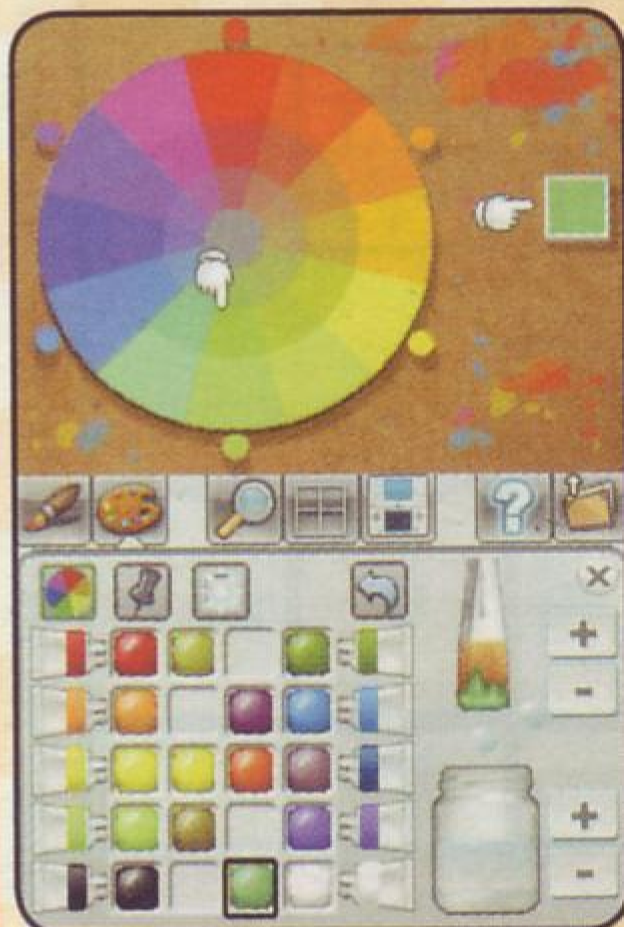
Nintendo	ETC
日版	编号：5051

一起来绘画

不得不承认NDS平台的软件所涉及到的生活领域是其他所有游戏主机难以望其项背的，因为它的“异质”带来了太多的可能，像脑锻炼、眼锻炼、做料理、学外语这些应用软件大家都比较熟悉了，但NDS上连戒烟、减肥、考驾照、念佛经之类的软件都能找到实在是有点不可思议。这辑一品轩为大家推荐的，就是一款学绘画的应用类型软件。本作原是去年11月在DSi Ware上推出的一款下载软件，原名叫《真正的绘心教室》，由于大受好评，该作强化后正式登陆NDS平台。本作主要通过授课的方式来推动游戏的进行，第一课是学习简单的铅笔画，同时也是对该软件使用的一个教程。当小翔拿起触控笔在下屏绘画时，NDS所发出的沙沙声就仿佛真的用铅笔在纸上绘画一般，而用触控笔绘画出的效果也很好地还原出了铅笔画的素描质感。在使用铅笔绘画时，玩家能够选择2H、HB和2B的铅笔以及竖立和平涂的捏笔方式。在本作中，绘画老师会教你许多绘画方法和技巧，而这些方法和技巧是可以运用到实际绘画当中的。除了铅笔画以外，玩家在第二课便会学习使用笔刷来画油画，之后还会使用调色板来进行调色。本作的调色板功能与真实的油画调色十分类似，玩家需要自己将10支颜料进行调色组合，同时还可以沾水来控制笔刷的干湿度。除了授课模式以外，玩家还可以在自由绘画模式中选取照片来进行写生绘画。另外，由于主机自带的触控笔实在是太细了，所以小翔建议大家使用一支大一点、握感好一点的触控笔来进行绘画创作。



▲努力提高自己的绘画水平吧！



▲游戏的调色板功能做得很出色。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 大众网球 携带版（中文版）

みんなのテニス ポータブル

SCEJ	SPG
中文版	容量：约1.19GB

本作曾在今年2月推出过日版，近日SCE专为亚洲地区推出了中英文合版。既然是官方推出的中文版，那汉化素质自然不必多说，值得一提的是要想显示中文需要将PSP的系统语言选为繁体中文才行。游戏在菜单界面上继承了《大众高尔夫》的简洁风格，这使得玩家能够迅速上手。本作获得了运动厂商阿迪达斯的授权，在球场以及球衣上都能见到阿迪达斯的LOGO。游戏主要分为单人模式和多人模式，而单人模式中的故事模式可以说是本作的精华所在。在故事模式中，玩家就如同玩RPG一般发展剧情并不断完成比赛，同时解锁新的人物以及装备。本作网球比赛时的击球手感十分出色，而比赛时的许多细节设定也能让玩家感受到游戏的人性化。总的来说，这是一款非常优秀的网球游戏，小翔强烈推荐。



▲本作许多细节上的设定让人感受到制作者的诚意。

推荐给 喜欢网球的人・所有喜欢运动游戏的玩家

PSP 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声（汉化版）

绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌

Irem	A・AVG
汉化版	容量：约1.6GB

Irem是一家老牌游戏公司，由辻本宪三在1974年成立（之后辻本离开Irem成立了Capcom）。当年Irem有不少脍炙人口的作品，比如《成龙踢馆》、《R–Type》、《小飞侠》（铁钩船长）等。进入PS时代后由于技术的落后使得该公司的发展越发艰难，惟一值得一提的作品便是“《绝体绝命都市》系列”。该系列着重展现灾难发生后人们顽强求生的精神状态，虽然游戏素质一般，但凭借着出色的创意使得系列作品还是受到了不少的关注。在本作中玩家可以选择男女主角进行游戏，而游戏中设置了许多分支选项，会影响主角的性格、好感度以及游戏结局。本作的剧情非常不错，随着游戏的深入玩家会慢慢了解到故事背后隐藏的真相。汉化方面，本作除了主菜单和游戏中系统菜单未汉化外，其他地方均已汉化，基本不影响玩家正常游戏。


▲在灾难中努力求生吧！

推荐给 想了解灾害逃生知识的人・对游戏剧情有高要求的玩家

NDS 疯狂机器2（汉化版）

Crazy Machines 2

Warner Bros.	PUZ
汉化版	编号：4434

“《疯狂机器》系列”是PC平台上颇受欢迎的实验解谜游戏，在第一作移植到NDS平台并大受好评之后，厂商再接再厉推出了续作。本作分为谜题、动作、奖励三种关卡模式，收录了超过100个精心设计的实验谜题。游戏的上手非常容易，玩家只需要跟随上屏的引导，在仔细研究实验中的运动规律后，利用有限的道具解开谜题即可过关。本作在系统中引入了真实的物理引擎，各种小物件的运动非常逼真，而本游戏最大的魅力在于利用一些微不足道的物件让谜题迎刃而解。正如游戏的名字所述，本作中许多实验谜题的难度让人“疯狂”，这些看似无解的关卡其实都是暗藏玄机，只要玩家多动动脑筋就会发现那把解开谜题的关键“钥匙”。本作已由国内汉化组推出完全汉化版，喜欢挑战智力的玩家不要错过。



▲看到谜题被解开是否有种豁然开朗的感觉？

推荐给 喜欢解谜游戏的玩家・希望挑战自己智力的玩家

NDS 冬宫II DS混合版 双生女神与命运大地

エルミナージュII DS Remix 双生の女神と运命の大地

Star Fish・SD	RPG
日版	编号：5052

本作是2009年10月在PSP平台推出的迷宫RPG《冬宫II》的移植版。游戏在PSP版的基础上追加了全新的道具、迷宫和怪物。游戏刚开始玩家可以在训练所中创建自己的角色，除了性别、种族、外貌等一些基本要素外，本作还可以设定角色的年龄，而年龄的设定与游戏中角色的初始能力及成长率息息相关。游戏中的种族和职业很多，不同种族和职业的角色能力和技能差别很大。游戏最大的乐趣莫过于在迷宫中的探索，通过不断完成任务收集素材后玩家可以利用炼金术合成出各类高级装备。本作的迷宫包含了陷阱、机关、宝箱、回复点等各种传统迷宫所拥有的要素，玩家需要拥有一支较为完备的冒险队伍才能突破迷宫的层层考验。此外，游戏还可以继承前一作的存档数据。



▲本作的世界设定有着浓厚的中世纪风格。

推荐给 喜欢探索迷宫的玩家·有收集癖的玩家

NDS 乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！

こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国！负ければ地狱！两津流 一攫千金大作战！

NBGI	ETC
日版	编号：5047



▲按下按键做鬼脸逗病人开心。

《乌龙派出所》顾名思义就是乌龙事件频繁发生的派出所，这部风趣搞笑的漫画从1976开始一直连载至今，其连载长度甚至已被收录到吉尼斯世界记录。本作很好地还原了漫画版中的人物形象，主角两津勘吉那恶搞爆笑的特点更是在游戏中表现得淋漓尽致。本作可以认为是一个迷你游戏的大合集，不过这些迷你游戏的猥琐程度有时候不得不让人五体投地。难得的是本作在下足笑料后仍然保持了游戏内容和故事情节的高度融合，不会让人有生搬硬凑的感觉。虽说本作是一款Fans向十分明显的游戏，但是游戏的难度设定并不低，想要在众多迷你游戏中连续不败是一件很困难的事情。这款作品非常适合在闲暇之余拿出来玩上一玩，在忙碌中用大笑一下来放松身心也是一个不错的选择。

推荐给 《乌龙派出所》的Fans·喜欢迷你小游戏的玩家

PSP 恒星冲击

Stellar Attack

Laughing Jackal	STG
欧版	容量：约30MB

本作是一款特色鲜明的射击游戏，最近该作以Minis的形式登陆PSP。游戏开始有6艘性能外形各不相同的飞船可供玩家选择，挑选好飞船进入到以太空为背景的战场后，玩家在地图中央能看到一个巨大的敌方堡垒，堡垒周围分布着红黄蓝绿四色防御工事，而玩家必须用相对应颜色的子弹攻击它们才会有伤害效果。由于本作引入了模拟失重状态的物理引擎，飞船和子弹的运动轨迹变得难以捉摸，稍纵即逝的攻击机会显得非常珍贵，因此这对玩家把握机会的能力提出了巨大考验。本作虽有三种游戏模式，但玩法都大同小异，区别主要在于飞船血槽数量上。游戏中只能暂停不能退出的设定略显粗糙，不过本作也不失为一款个性鲜明的创意射击游戏。



▲蓝色的子弹打在红色的防御工事上不会有任何效果。

推荐给 喜欢射击游戏的玩家·对太空题材游戏有兴趣的玩家

PSP TNA摔角 穿越界限

TNA Impact Cross the Line

SouthPeak Games	SPG
美版	容量：约1.5GB

TNA（Total Nonstop Action Wrestling）是仅次于WWE（World Wrestling Entertainment）的美国第二大摔角联盟，相对于早已声名远扬的WWE，TNA摔角联盟更加强调真实性和技巧性。本作则是根据摔角电视节目《TNA Impact!》制作的纯爷们摔角游戏。游戏的操作并不复杂，玩家要做的就是在六角形的场地中不断地移动走位找出对手的破绽并利用踢、摔、压等进攻方式最终把对手制服。本作在战斗中引入了QTE系统，当角色处于被敌人锁住或晕倒等危机情况时，玩家需要以最快速度输入特定指令救急，一旦输错或动作慢了，玩家就容易被对手抓住机会绝杀。本作除了能使用诸多著名摔角选手外，玩家还可以自由设定摔角选手的招式、连续技及造型装扮等。



▲瞅准对手的破绽放倒他！

推荐给 职业摔角爱好者

一品短消息

NDS短消息

●Square Enix出品，今年4月28日发售的“《DQ》系列”外传作品《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》在近日发布了汉化版。游戏在发售后不久就很快突破了百万销量，足见该作的巨大人气。《掌机王SP》第134辑有本作的详细攻略。

●以GBC平台的《口袋妖怪 金》为蓝本而进行完全重制的《口袋妖怪 心金》在近日推出了完全汉化版。《掌机王SP》第120辑有本作的详细攻略。

●NBGI出品，2007年11月发售的RPG《驯龙师 音魂》在近日推出了汉化版，游戏的一大特色是利用麦克风所收集到的声音或者音乐来对游戏中未孵化的龙蛋产生影响，从而孵化出各种类型的龙。

●“《牧场物语》系列”的最新作，《牧场物语 双子村》在近日正式发售。喜欢《牧场》的玩家不要错过本作。



PSP短消息

●Idea Factory出品的2D迷宫冒险游戏《限时幻想》在近日正式推出，本作的画面和音乐都具有浓厚的复古风格，玩法上也颇具创意。

●在PC平台拥有极高人气的便利商店营运模拟游戏“《The便利店》系列”在PSP平台推出了《The便利店 携带版》，喜欢模拟经营类游戏的玩家不妨尝试本作。

●Atlus出品，移植自PS2的RPG《Persona3 携带版》在近日推出了美版。《掌机王SP》第123辑有本作的详细攻略。



由于之前一直太忙，本来计划的毕业旅行也不得不搁浅。最近终于腾出点时间，在这辑一品轩写完之后就去登山露营！虽然上周那附近的山脉还有塌方，但是仍然不能阻止我勇攀高峰的决心！所以说，如果下辑一品轩栏目不见了，那就说明我已经回不来了。(LIKY：……)

太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!

POCKET HALO 光环视频收录

本作是著名的音乐游戏“《太鼓之达人》系列”在NDS平台上推出的第三作，收录的歌曲合计50首，众多《初音》、《偶像大师》等游戏的原声歌曲也纷纷加盟。“妖怪大决战”模式是游戏最大的改变之处，玩家要在全日本范围内展开冒险并和多种多样的妖怪们展开战斗，而演奏模式和联机模式仍得以保留。

推荐度 A

文 伊娃　美编 Juxi

NINTENDO DS

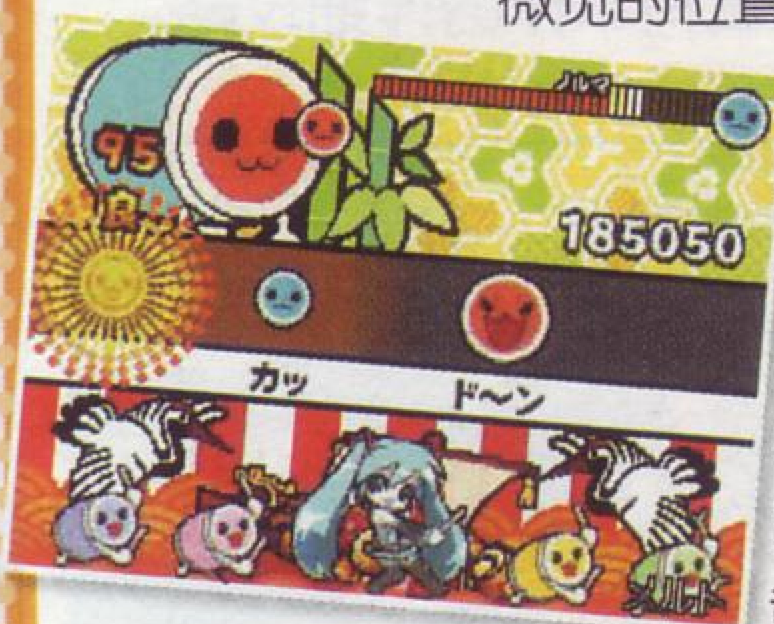
太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓之达人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦！！

NBGI	MUG	2010年7月1日	日版
1～4人	512Mb	5040日元	对应游戏专用触控笔

演奏方法

本作既支持按键操作，也支持触控操作，触控操作是最能体现游戏特色的操作方式，玩家可使用游戏附赠的两支触控笔进行模拟击鼓。游戏时，当鼓点重合于最左边的击打环时为最佳击打时刻，击打的判定分为良、可、不可3种，不可就是未成功击打。上屏顶端的魂槽显示的是当前所演奏歌曲的完成度，只有当到达微宽的位置时才算合格。不同的音符需要击打下屏的规定的不同区域，从下面的列表中可以看出，触控操作是有一定技巧可言的，除了锵、大锵和拨浪鼓，其他4个鼓点都可以只用击打太鼓的中心区域即可，即大咚。不过此方法只推荐在挑战高难度曲目时，毕竟这不是最到位的模拟体验。



鼓点	触控操作	按键操作
咚	击打太鼓的鼓面	十字键、ABXY中的任意一键
大咚	击打鼓面的中心区域	←+A
锵	击打鼓面以外的区域	L/R
大锵	击打太鼓周围的一圈区域	L+R
连续击打	连续击打下屏的任意位置	方向键、ABXY、LR中的任意一键
气球	连续击打太鼓的鼓面	←+ABXY
拨浪鼓	交替击打鼓面和鼓面以外的区域	←+R

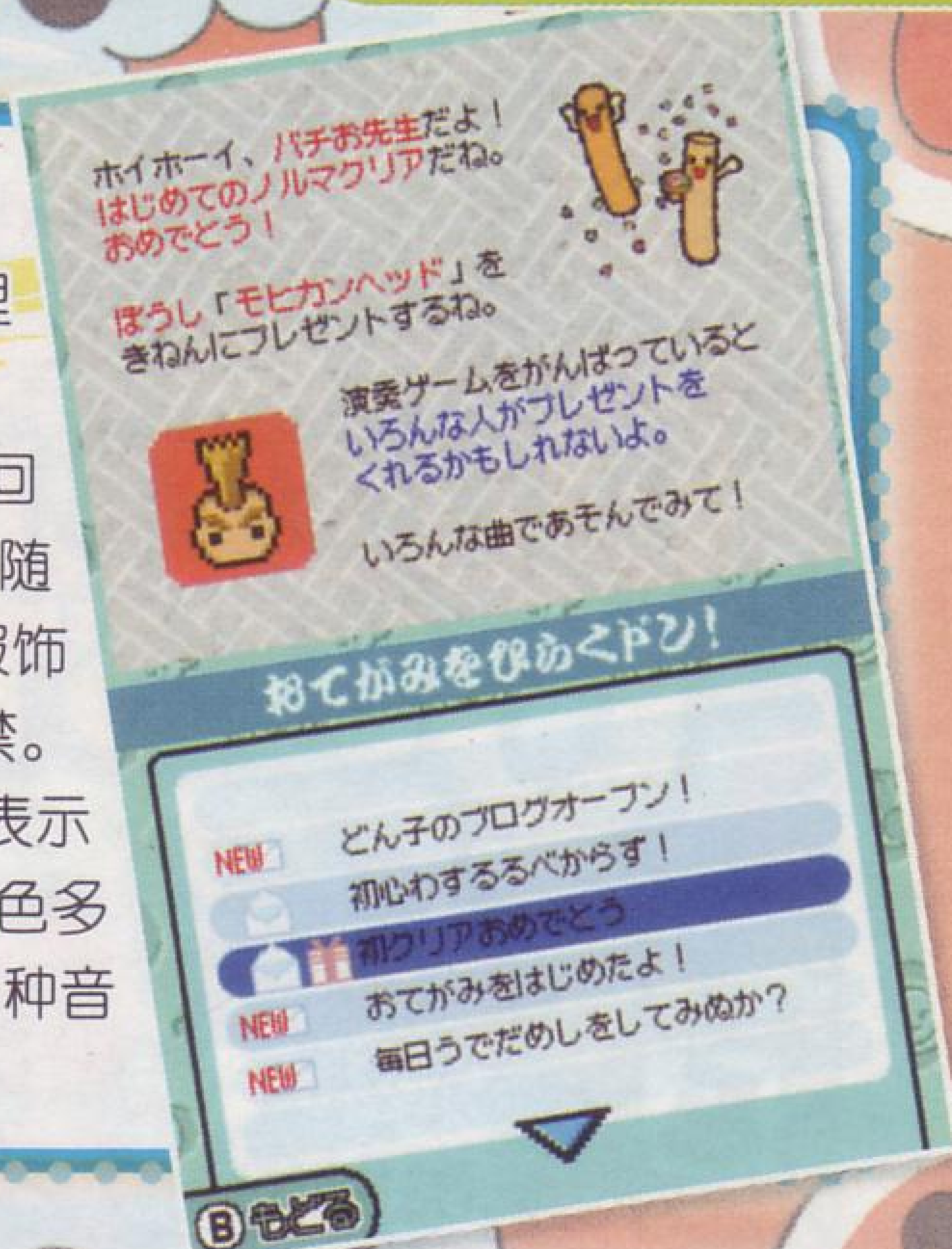
每日道场

游戏依然保留了“每日うでだめし”这个考级模式，系统每天会根据玩家当前的等级给出一首难度相当的歌曲，玩家每天只能挑战一首歌曲。在挑战前，玩家可以先选择练习来熟悉一下该歌曲的弹奏，有把握时再选择挑战，只要挑战成功即可提升等级一级，而如果达到全Combo的话就会得到金牌奖励，且等级连升两级。不过如果觉得每天只挑战一首曲目太少的话，玩家可以直接将NDS的系统时间往后调整一天，就又可以挑战一首曲目了。



太鼓之家

太鼓之家的界面虽然有所变化，但功能与前作基本相同。在这里玩家除了可以查收信件、换装以及更换太鼓外，还添加了新手教学，点击楼梯上的猫咪即可进入。不过前作中的“道场に行く”快速返回道场的按钮已经取消。点击太鼓即可进入服装间，玩家可以使用色板随意更换太鼓的鼓面、鼓身和鼓圈的颜色，另外还有两个可以替换的服饰部位，服饰需要在演奏模式或是故事模式中达成一定的条件才能解禁。点击小屋信箱可以查看朋友们的来信，如果标题中带有礼物图案则表示是获得新服装、新太鼓或新歌曲的邮件。游戏中可更换的太鼓的音色多达20多种，也需要在演奏模式或是故事模式中解禁，每种款式对应一种音色，比如架子鼓、手鼓等，点击该款式玩家即可听见该太鼓的音色。



妖怪大决战

即本作新增的融入了RPG要素的故事模式。在小镇里玩家可以操控太鼓自由移动，从当地居民处收集情报、购买装备，途中如果遇到妖怪，或是从其他NPC处接受了任务，必须要通过演奏曲目的方式将妖怪打败才能继续前进。战斗时，玩家需要根据曲目的节奏进行击鼓，一旦节奏错误就会消耗自己的HP，而准确敲击鼓点会消耗对手的HP，判定越高消耗越多。和演出模式不同，故事模式的曲目不仅仅是达到一定的完成度就可以打败敌人，而是必须要按照关卡的要求来进行挑战，如达到一定的分数或是规定的Combo数等。

BOSS战是该模式最大的亮点，玩家操控太鼓到达任务的指定地点后，即会触发BOSS战。



BOSS的攻击

与普通妖怪不同的是，BOSS会在战斗中进行捣乱，因此难度要高得多。BOSS的攻击分为炸弹攻击和妨碍攻击两种，每隔一段时间，BOSS便会在鼓点中插入深色的骷髅鼓点，一旦敲中就会引发爆炸，爆炸会造成较大的伤害，因此一定要小心。

另外就是妨碍攻击，BOSS会随着鼓点从右往左移动，被挡住的鼓点都会从BOSS的头顶绕过，难度颇高。当BOSS移动到打击环时，难度是最高的，玩家一定要把握好音乐节奏并准确估计打击环的位置。BOSS发动该攻击时，只要成功击打鼓点便会对BOSS造成巨大伤害。



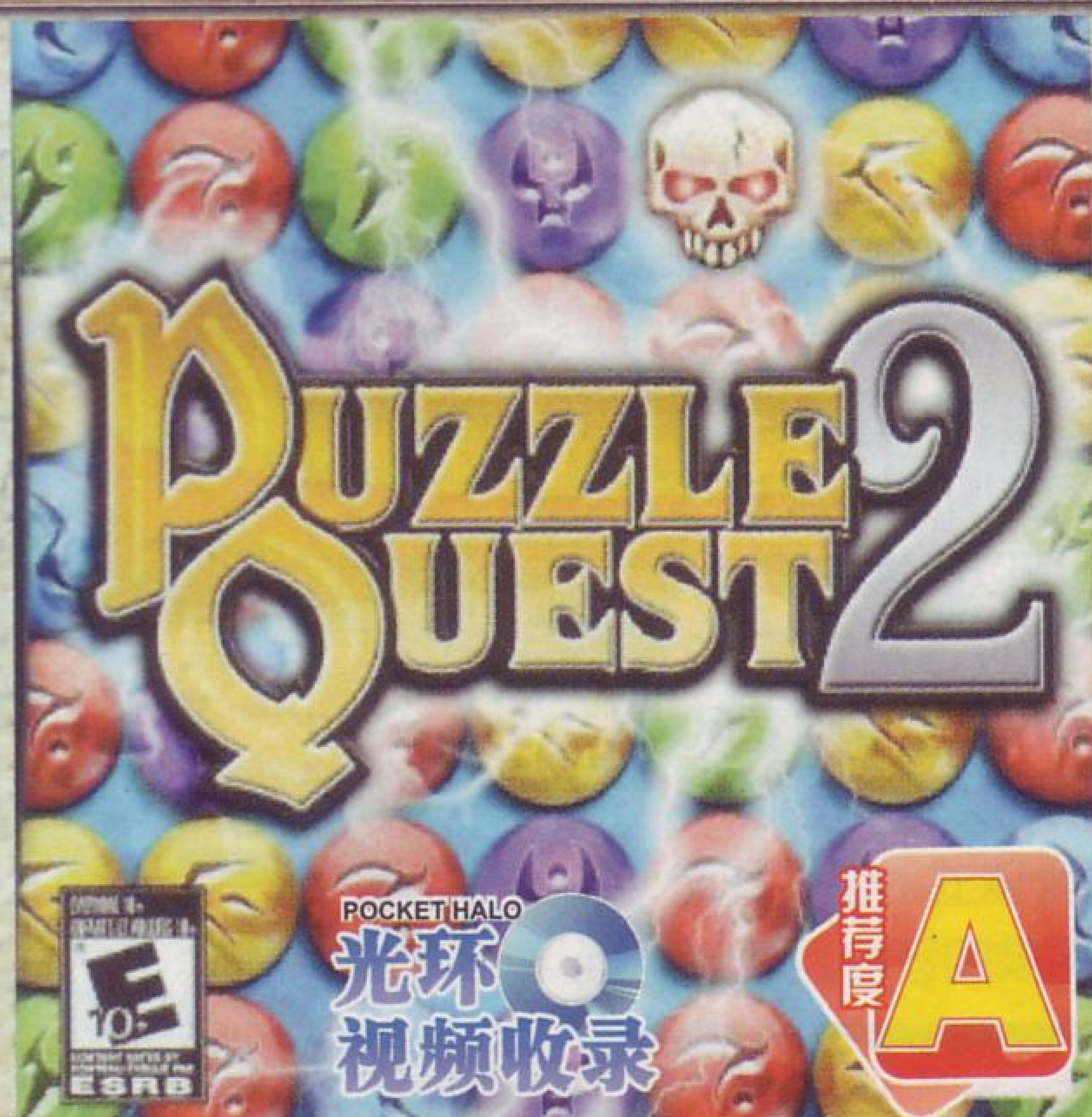
自我防御

随着游戏的进行，太鼓可以购买到各种防具装备，可装备的防具包括帽子和服装两个部分，佩戴后不仅可以改变太鼓的外观，而且还会提高太鼓的防御力数值，不同款式的防具能提升的防御值都不同。

玩后感

故事模式中杂兵的遇敌率不高，不会因为频繁的遇敌而让人感觉重复。BOSS战的确很新意，不过战斗方式不够丰富，可以说还不是一个成熟的系统。游戏依然设置了简单和困难模式，因为玩法不变，系列FANS可直接选择困难进行游戏。





《益智之谜2》是之前获得玩家极高赞誉的《益智之谜》的续作，游戏依旧保持了前作那种特有的游戏形式，即以RPG的方式展开剧情，以方块消除式的益智游戏玩法展开战斗，让玩家既能体验到RPG的迷宫探索、角色培养等乐趣，又能体验到益智游戏的对抗和解谜乐趣，玩起来依旧让人沉迷。新作相对于前作有不少变化，下面我们就一起来进入《益智之谜2》的神奇世界吧。

NINTENDO DS

益智之谜2

Puzzle Quest 2

D3 Publisher	PUZ	2010年6月22日	美版
1～2人	256Mb	29.99美元	无对应周边

文 LIKY 美编 咕噜

游戏只支持触控操作，并不支持按键。最初进入游戏时要选择职业以及性别，可选择的职业包括“野蛮人”、“法师”、“刺客”、“圣殿骑士”4种，不同职业的能力值以及所能学会的咒文都有差别，所带来的战术变化也会非常大。由于选定职业后不能够再度更改，请大家慎重选择。





野蛮人 (Barbarian)

野蛮人是一个比较全面的职业，他有着不错的攻击和防御咒文，并且生命值也比较高，此外，野蛮人是惟一能装备双手持武器的职业。



法师 (Sorcerer)

法师的生命值较低，但是精通各种咒文，从直接攻击型到控制型都能熟练使用，法师也是惟一能使用法力回复类道具的职业。



圣殿骑士 (Templar)

骑士是防御的专家，他可能不会很快地给对手带来伤害，但是他自己也不会让对手很快干掉，骑士是惟一能装备钢甲和塔盾的职业。



刺客 (Assassin)

刺客的能力在最初可能会表现得比较弱，但是他们的咒文在组合后能给予对手致命的伤害，此外刺客能使用毒系武器。



选择完职业并完成创建存档的过程后，会出现如下菜单：

Quest：进入剧情模式。

Quick Battle：展开一场快速战斗，胜利后可获得金钱、经验值以及道具，计入剧情模式。

Mini-Games：迷你游戏模式，在这里可以直接选择剧情模式中陆续出现的6个迷你游戏进行游玩，并可以自由设置游戏难度（共5级），胜利后可获得经验值，计入剧情模式。

Options：这里可以设置游戏难度，分简单、中等、困难3种，难度越高，敌人的AI越高，但获得经验值和金钱也会略有提升。此外这里还可以设置3个项目的开启，“Hint Arrow”为对战时的提示光标，建议开启，该提示可以帮助玩家采取最合适的行动；“Spell Tooltips”是在每场战斗开始的时候显示双方咒文列表，建议不开启，节省时间；“Quest Directions”是任务指示图标，开启后会有黄色闪光线来提示玩家正确的前进方向，建议开启。

进入游戏后的图标 PUZZLE QUEST 2


人物状态：这里可以查看主角的各种状态，包括基本能力，各颜色魔力的开始值、获得量以及最大值。


道具：这里可以查看身上携带的道具和装备，道具持有量最大为24个。


咒文：这里可以查看所有咒文，角色等级达到一定值时可以学会相应咒文，另外还有一些咒文是通过游戏中一些特殊事件或NPC学会，这些被称为"Bonus Spells"和"Companions"。


任务提示：这里可以查看任务情报，黄色问号代表主线任务，灰色代表支线任务，完成了的任务会归入打钩那一栏。任务的完成方法会有简单的文字说明以及步骤，如果你不知道接下来该去哪里，可以激活该任务的提示（将"Active Quest"一栏打钩），这样光标就会提示前进方向，非常方便，所以游戏在流程上并无太大难点。

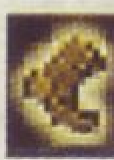

迷宫地图：只有在进入迷宫时该图标才可以点击，点击后上屏会出现该迷宫的地形图，图上感叹号代表有支线剧情点，黄色问号代表主线剧情点。


探索：在迷宫中前进时，画面有时候会提示有隐藏东西，此时右下方的探索图标会亮起，点击后会进入"Area Search"的迷你游戏，完成后便会发现隐藏的宝箱或者陷阱。如果没有发现隐藏的陷阱而直接走过去则会受伤，HP会减少，只有前往村子中的教堂找神父才能回复。

角色能力解说 PUZZLE QUEST 2

角色的基本能力包括有力量、敏捷、耐力、智力和斗志5个，每次升级时都可以获得1个能力点数用来分配，5个能力分别影响5种颜色的魔力。


Strenth：力量，影响武器攻击时的会心率、消除骷髅时的伤害值，此外还影响红色魔力的开始值、最大值以及获得量。


Agility：敏捷，影响防御力大小和行动力的获得量，此外还影响黄色魔力的开始值、最大值以及获得量。


Stamina：耐力，影响防御的发动几率和HP最大值，此外还影响绿色魔力的开始值、最大值以及获得量。


Intelligence：智力，主要影响蓝色魔力的开始值、最大值以及获得量，而智力也会对所有颜色魔力的最大值有加成效果，此外，智力越高，进行迷你游戏时能获得更多的回合数。


Morale：斗志，影响对敌方咒文的抵抗力以及使用武器时的伤害值，此外还影响紫色魔力的开始值、最大值以及获得量。

关于装备 PUZZLE QUEST 2

角色可以装备道具的身体部位有手部（如武器）、身体（如铠甲）、头部（如头盔）、脚部（如靴子）和颈部（如项链）5处，铠甲、头盔、靴子等主要提升防御力，颈部的项链多附加特殊能力效果，而手部装备是用来在战斗中使用的。装备在手部的装备可以是武器，也可以是盾牌、法杖以及药瓶等，进行装备时要注意分类，手部装备分为"双手持"（Both Hands）、"主手持"（Main Hand）、"副手持"（Off Hand）和"任意手持"（Either Hand）4种，武器主要是双手持和主手持，盾牌都是副手持，药瓶类为任意手持。



装备解说

1. 装备名称
2. 装备价格
3. 攻击力/防御力
4. 消耗行动力
5. 效果持续回合数
6. 手持方式

关于素材

游戏中除了可以获得各种武器装备外，还会获得各种素材，如木材（Wood）、金属（Metal）等，这些素材主要是用来强化武器装备的，在Verloren村庄中可以与"East Market"处的商人对话来强化装备，建议强化那些附带有特殊效果的项链比较划算。

战斗画面解说

1.我方等级
2.敌人等级
3.蓝色魔力：消除蓝色魔石可积蓄。
4.黄色魔力：消除黄色魔石可积蓄。
5.红色魔力：消除红色魔石可积蓄。
6.绿色魔力：消除绿色魔石可积蓄。
7.紫色魔力：消除紫色魔石可积蓄。
8.行动力：消除拳头型魔石可积蓄，用来发动武器攻击。
9.防御力：数值高低只是影响防御发动的几率，发动防御时伤害值会减半。
10.伤害附加值：消除骷髅时对敌方的额外伤害加成。
11.HP：HP减为0后战斗失败。
12.咒文栏：最多可同时装备4个咒文，使用咒文需消耗相应颜色的魔力。
13.装备栏：双手的装备栏，可装备武器、盾牌等，使用装备要消耗行动力。
14.信息栏：可展开查看角色状态，包括咒文、装备、异常状态3项。



充满乐趣的战斗

与敌人遭遇时就会进入战斗，战斗是游戏最具魅力的部分，玩法类似于大家常见的益智消除类游戏，只要将3个或3个以上相同颜色的魔石挪到一起（横纵成列），魔石就会消除。其中骷髅头消除后会给对手造成伤害（标明有5的骷髅头基本伤害值为5，且会产生爆炸效果），而红、蓝、绿、黄、紫等颜色的魔石消除后可以积蓄魔力，当一次消除4个或5个一排的魔石时可以继续行动一回合。战斗时，玩家要与敌人交替行动，利用咒文、道具或者消除骷髅头的机会来攻击对方，只要将对方的HP削减到0战斗便算胜利。

战斗胜利了可以获得金钱、经验值或者道具，如果战斗失败也没关系，不会Game Over，还会获得少量经验值，可以继续挑战。

战斗中要注意的有以下这些特殊情况：

会心一击：攻击时随机发动，伤害值为2倍。

防御：遭受攻击时随机发动，效果为伤害值减半，防御力越高发动几率越高。

咒文抵抗：画面出现Resisted，敌方咒文无效。

4消：一次消除4个一排（列）的魔石时画面会出现“4-OF-A-KIND”，此时可继续行动一回合。

5消：一次消除5个一排（列）的魔石时画面会出现“5-OF-A-KIND”，不仅可以继续行动一回合，还会获得一个通配魔石。

英勇成就：在达成4连锁后画面会出现“HEROIC EFFORT”字样，效果为额外获得100点经验值和一个通配魔石，同时继续行动一回合。

清屏：当画面中没有可以移动消除的魔石时，画面会清屏，魔石会重新分布，同时双方的魔力槽也全部清零。

关于通配魔石

通配魔石可以代用为任何颜色的魔石，但不能代为骷髅头和拳头型魔石。上面标明的数字是倍数，消除时获得的魔力值会乘以该倍数。



迷你游戏

相比前作来说，本作新加入了很多的迷你游戏，游戏玩法各不相同，在冒险的过程中，遇到特定的机关或者谜题时就需要通过玩迷你游戏来解谜。这些迷你游戏基本都有回合数的限定，不过当达成4消、5消或“英雄成就”等特殊效果时会有回合数的奖励，可以好好利用。

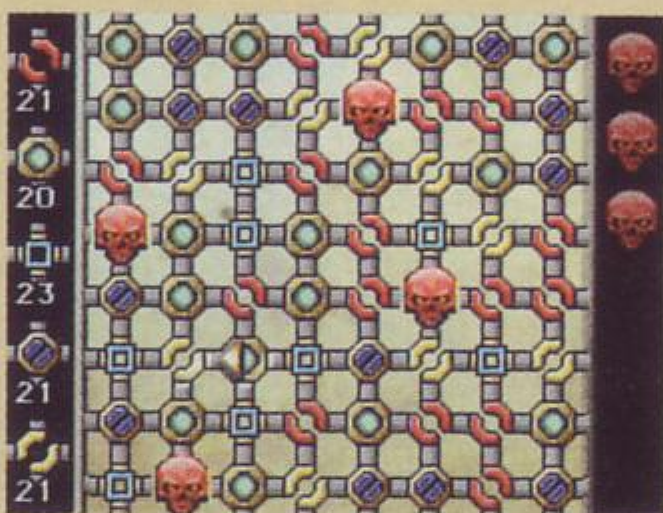
Bash

在遇到一些特殊的门时就会遇到这个迷你游戏，游戏的目的是在限定的回合内收集到足够的钥匙来开门。只要消除魔石会可以产生钥匙，然后要将钥匙消除掉，消除一定数目的钥匙便可过关。



Disarm

游戏的目的是在限定回合内将所有零件各消除一定数量，左边列明了所要求的零件数量，所有零件达到消除数量便可过关，要注意尽量不要消除红色骷髅头，右边所列的骷髅头代表可消除的最大个数，如果超过了这个数目游戏也就失败了。



Treasure Grab



在迷宫中开启宝箱时就必须玩这个迷你游戏，游戏时要尽量多地消除各种金币和钥匙，因为所有消除的东西都会计入自己口袋，其中Ⅰ、Ⅲ、Ⅴ分别代表1元、3元、5元金钱，而绿色钥匙代表素材，金色钥匙代表武器装备，游戏结束后会根据所获得的钥匙来进行道具抽取。由于每两回合会从最下方开始关闭一行，所以要仔细观察，争取每次移动能形成更多的连锁（尽量从下方下手，这样可造成更多变动），另外，当出现钥匙时最好优先消除，尤其是金色钥匙。

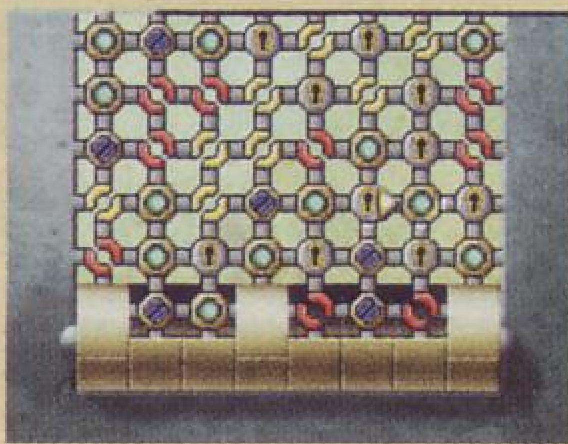
Unlock Spell



这个迷你游戏的有一定难度，游戏目的是将特定图形的魔石镶嵌进对应的格子中，上屏会显示魔石和格子的对应关系。规则为，将所要求的魔石移动到对应格子中时能造成其他魔石的消除效果，但自己本身不会消除，或者消除其他魔石时，能够让所要求的魔石正好掉入对应格子中且不会消除。

Pick

在遇到有锁的门时会进入这个迷你游戏，游戏的目的为消除最下方的固定零件，难度不是很高，只要稍微兼顾一下整体应该可轻松达成。



Search

在需要探索的时候便会进入这个迷你游戏，游戏目的为探明所要求数量的格子，只要消除魔石便可探明该处的格子，格子总数为64格，一般所要求探明数为40格，所以游戏难度并非很高。



学习咒文

以上这几个迷你游戏都可以直接在主菜单中玩到，而在流程中还会遇到一种学习新咒文的迷你游戏，玩过前作的玩家对这个迷你游戏应该不会陌生，目的是消除版面中的所有魔石，根据所学咒文的不同，魔石的配置都不相同，难度也会有所差异。



游戏心得

1.利用传送旋涡可以快速抵达各处地方，游戏中的传送旋涡有很多处，记得好好利用。

2.战斗的核心在于尽量多地造成4消或者5消，这样可继续行动一回合，要灵活利用咒文来达成这一点，切记3×3式的消除不会有回合数奖励。

3.在最高难度下，对手的行动顺序是，优先消除4消或5消的魔石，其次是骷髅头。

4.提示光标既是对你的提示，也是对手下一步的预行动方式，可以通过这个判断对手的下一步行动，由此可对下一步作出有效计划。一味跟随提示光标的提示来行动是不明智的选择，应该预判走出这一步后会造成什么样的结果，如果会给对手造成4消或者5消的机会，千万不要走这一步，而是消除其他地方，来让对手走这一步。

5.当画面中出现两组可消除的骷髅时，尽量消除一组破坏一组，不要给对手机会。

6.战斗前要注意查看对手的咒文和装备，如果发觉对手某个咒文或道具很有威胁，要尽量限制对手相应魔力或行动力的取得，即抢先消除对手要取得的魔石。

7.两两错位排列或者两两间隔排列的魔石通常隐藏有4消的可能，仔细观察，这个技巧是电脑AI都不会用的。



◀右边第二行和第三行有两两错位排列的绿色魔石，此时正确的行动不是按照提示光标的指示来直接移动绿色魔石，而是移动下方的黄色魔石，便可造成绿色魔石的4消。



说实话，看起来仍旧是一款“简陋”的游戏，充满美式风格的画面谈不上好看，魔石消除时也没有任何绚丽的效果，甚至操作上还会出现点击失灵的BUG，但如同前作一样，简陋的外表下有着精良的系统，玩起来依旧让人沉迷。游戏的总体难度相比前作有所降低，敌人的强弱似乎更多地体现在HP的多寡，而不是战术的强力上，挑战性比前作略有不足。新加入了大量武器装备，虽然感觉武器有些鸡肋，但获取了稀有防具时还是颇让人惊喜的。整体而言还是一款可以让人玩得很投入的作品，推荐。

文 伊娃　美编 紫血漪

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

NINTENDO DS

变形金刚 塞伯坦之战 博派

Transformers: War for Cybertron – Autobots

Activision	ACT	2010年6月22日	美版
1～4人	512Mb	29.99美元	无对应周边



与前作一样本作是一款动作射击游戏，且仍以“博派”和“狂派”两个版本登陆NDS平台，玩家可以选择自己支持的一方进行游戏。两个版本虽然在剧情和场景方面有些许不同，但系统和操作都是相同的，本次就拿“博派”版本为大家进行介绍。



操作



本作的操作相比前作有了些许变化，比如紧急转身、可使用盾牌进行防御等。值得一提的是，当机器人处于汽车形态时也可以进行远程射击攻击了，不过不能进行目标锁定，而且取消了急转设定。另外，拥有盾牌的角色可以进行防御，可以抵挡任何敌人的攻击，建议在能量槽耗空时使用。

机器人形态

十字键	方向控制
A	切换角色
B	跳跃（按住可跳得更高）
X	近身攻击
Y	射击（按住为连续射击）
L	锁定目标/防御（只限拥有盾牌的角色）
R	切换锁定目标
连按两下↓	紧急转身

汽车形态

TRANSFORMERS CYBERTRON

←、→	方向控制
↑/B	加速
↓/X	减速
Y	攻击
X	冲刺跳跃

飞行形态

十字键	方向控制
L	锁定目标
Y	射击

界面解说

红色为角色的HP槽，绿色的为能量槽

敌人的属性。从左到右分别是黄色三角、红色圆圈和蓝色方框



经验槽

角色当前的等级

角色的攻击属性

变形按钮

复活槽

变形

点击下屏的变形按钮即可变形，本作中变形的用途大大增加。最主要的是用于通过一些特有的通道，比如狭窄通道必须要体型较小的机器人变形为汽车形态；高处的通道需要机器人变形为飞行状态；而带有裂缝的墙壁则需要体型较大的机器人变形为汽车形态，将墙壁冲撞开。一些特有的通道中会藏有能量体和数据卡，都是非常有用的东西因此建议不要漏掉。另外，变身为汽车和飞行形态时可大大提高角色的移动速度。



攻击与属性

每个角色都有近身格斗和远程射击两种攻击模式，远程射击会消耗能量槽，耗空后不可继续开火，但只要停止开火便会很快回复。

不同的角色和武器都有着不同的攻击属性，用于对付相同属性的敌人，效果会非常可观。属性分为3种：黄色三角表示激光属性，红色圆圈表示离子束属性，而蓝色方块表示格斗属性。

每当锁定一个敌人时，其属性便会发亮显示，通常1~3种不等，我方角色只要使用相同属性的武器攻击对方便会很容易搞定，否则会很费力。值得注意的是很多敌人是会随时变换属性的。如果当前角色无对应属性，可切换预备角色进行攻击，因此关卡前合理选择不同属性的角色是非常关键的。

角色的HP与复活

随着游戏的进行可解禁的角色多达20个，而且本作中玩家终于可以任意选择角色进行作战了。每次进关卡前玩家都需要选择两名角色，进入游戏后可随意切换。在受到敌军攻击时会消耗HP，不过只要不继续遭受伤害都可自动回复，但初期时回复速度非常缓慢。当HP耗至一定限度时机器人自身会响起警报，此时建议原路返回到安全处进行回复。

如果其中一名角色不幸身亡，则预备角色会原地现身（如果角色是掉入毒气池等类似情况下身亡，则预备角色原地现身后也会注定身亡，这是游戏最令人无奈的地方），而且此时切换角色无效。不过只要预备角色坚持保命杀敌，便会积蓄已身亡角色的复活槽，积满后角色便复活了。如果两名角色都身亡则该关卡Game Over。



经验值与升级

在场景中的某些较隐蔽的地方能拾到蓝色的能量体，收集能量体可以积蓄角色的经验槽，另外，干掉敌人也会奖励相应的经验值。每当经验槽蓄满一次，角色的等级便会自动升一级，最高20级。每升一级系统便会兑换一个点数，点数可用于加强角色3个方面的性能，分别是：HP槽与能量槽的回复速度、格斗攻击力以及武器攻击力。任务中保存退出或是关卡结束后都会进入性能强化的菜单界面，一个点数只能强化一格，而且每个角色的强化都是独立的。

就算玩家不幸Game Over，之前收集的经验值和等级全部都会保留下来，因此若想尽早将角色各方面的性能强化到极限，可以反复挑战已通过的关卡以提升角色的等级。



虽然游戏的操作和视角仍然存在问题，不过系统方面加以更改的很多设定都非常贴心，尤其是任务中的存档退出设定，令不少系列玩家大为感动。攻击属性的设定讨人喜欢，让游戏增添了不少策略要素。总之系列的进步和厂商的努力我们看在眼里，绝对值得一试。

为了最大化利用游戏时间，相信不少玩家都有过在上下班或上下学路上玩游戏的经验，而本作正是一款专门为这部分玩家量身打造的游戏，究竟它和普通游戏的区别在哪里，下面就让我们一起来体验一下吧。



推荐度 B

文 乌冬

美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

限时幻想

ジカンデファンタジア

Idea Factory	A・RPG	2010年7月8日	日版
1~4人	5040日元	无对应周边	

游戏特色

在上下班或上下学路上玩游戏不方便的地方就在于时间不好拿捏，有可能会出现到了目的地都没打完一关或一个章节的情况，游戏可以随时存档还好说，如果是在固定点存盘的游戏，这种不上不下的情况会令人相当尴尬。

在本作里则完全不用担心这点，作为一款关卡制的A・RPG，游戏每一关的时间都可以由玩家自己决定，时间有3~30分钟可选，只要把路程所需的大概时间设定好，游戏就会自动生成与时间匹配的关卡。一个关卡由许多版面组成，版面的多少取决于玩家设定的时间，不同长度的关卡所发生的事件和出现的道具都有所不同。每个版面的目的都为找到出口到达下一个版面，另外在关卡的最后还会有一个BOSS等待着玩家，只要打倒BOSS就能过关。游戏没有GAME OVER的概念，即使没有在限定时间内打倒BOSS也能过关，不过这样过关是无法发展剧情的，所以还是尽可能以过关为前提攻略。



操作

按键	作用
方向键	移动
○	攻击（可蓄力）
△	同伴①攻击
□	同伴②攻击
×	跳跃
L	使用道具
R	发动觉醒状态/引发按键事件
↑+○	开启宝箱/进门

画面解说



1.时间

关卡的所剩时间，也就是玩家所设定的时间，时间到了后关卡必定会结束。

2.时间事件

每个版面上随机发生的事件，时间倒数完后就会发生，事件有好有坏，具体根据关卡而定。

3.按键事件

也是根据关卡随机出现的事件，不过和时间事件的区别在于可以自己掌握发动时机，而且效果都是对玩家有利的。

4.道具栏

获得的消费道具会在这里显示，一次

主人公的能力提升

本作没有成长要素，主人公的能力提升全靠装备武器和魔水晶。武器主要提升主人公的攻击力，种类分为近程和远程两种，各种类武器都有着不同的攻击方式，近距离的武器包括了剑、拳、钝器、盾、长枪，远程则包括斧头、爆弹、弓矢和各种魔法。

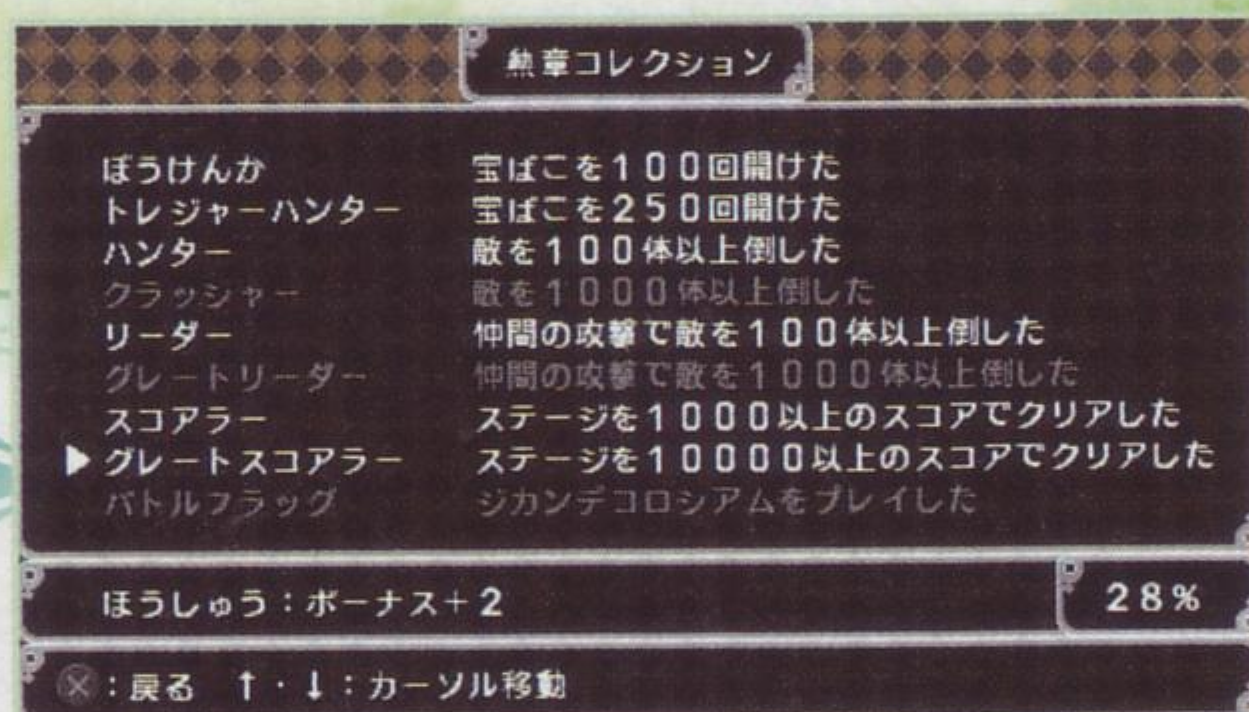
魔水晶则可提升主人公包括HP、攻击力和防御力在内的所有能力，除了提升能力外，魔水晶更重要的作用还在于可以让主人公习得技能，如二段跳、复活、增加移动速度等实用技能都需要通过装备相应的魔水晶获得。魔水晶的装备在城镇暂停菜单里的“マジクォーツ”一项里进行，装备栏类似一个钟表的盘面，每一个时刻的位置可装备一个魔水晶，最多可装备12个，不过刚开始有许多装备格都未开启，需要发展流程才会陆续增加。



同伴

关卡中收到的同伴可以和主人公组成队伍一起战斗，队伍最大为3人。方向键为控制整个队伍的移动，○为队伍一起攻击，△和□为两个同伴的单独攻击。同伴无法更换武器，但每个同伴的攻击方式都是不同的，所以组队时要根据主人公所使用的武器来考虑队伍构成。变更队伍成员在城镇暂停菜单里的“パーティ”一项里进行，对着指定角色按下△或□键就可将其加进队伍，其中△对应同伴①，□为对应同伴②。





收集要素

本作的收集要素包括了剧情完成度、道具和勋章三种，可在城镇的酒场里查看。剧情完成度是每关和同伴的对话，对话根据目前收到的同伴而异，同时关卡长度对对话也有影响。道具包括消耗道具、武器和魔水晶等，每关所获得的道具都是不同的，并且要获得珍贵道具就得多开稀有度高的宝箱，而稀有宝箱的出现率也和关卡长度挂钩，时间越长的关卡出现率就越高。勋章只要达成一定的条件就能获得，如杀敌数或通过关卡数达到一定以上，还有前两项收集要素的完成度等，条件多种多样，可以在查看勋章收集率时确认，另外值得一提的是勋章也有能力加成的效果。

只能携带一个，获得新的消费道具后会自动把旧的覆盖。

5.HP

主角的HP，虽然HP减为0时也不会GAME OVER，但是作为惩罚，获得的道具会全部散落在关卡中。

6.版面之星与过关条件

每个版面都有一个过关条件，如果能达成这个条件就能获得1颗版面之星，没有达成则会扣1颗。当累积了5颗星后就可按下R键发动觉醒状态，状态中攻击力、防御力和移动速度会大幅提升，蓄力时间大幅缩短。

7.沙漏与指向标

沙漏表示版面的剩余时间，指向标则表示出口的方向，如果没在沙漏漏完前到达出口会强制过版，不过过关时会扣去一定金钱作为惩罚。



游戏的想法是不错的，但可能是过于强调方便上下班或上下学游玩，各方面都做得简陋了一点，反而给人有种弃主求次的感觉，这样的话还不如玩迷你游戏类的作品，也照样随时拿得起放得下，而且乐趣也不见得会比本作低。

本作是以乐高的形式来表现《哈利波特》系列电影的冒险游戏，玩家可以扮演哈利波特、荣恩等100多位角色在霍格华兹魔法学院进行探险，在学习魔法并调配药水的同时，还可以享受乐高积木那诙谐幽默的风格。PSP版和NDS版除了操作不同，其他都差别不大，喜欢的朋友不要错过了。



POCKET HALO 光环视频收录

文 伊娃

美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

乐高哈利波特 1～4年

LEGO Harry Potter: Years 1-4

Warner Bros.	A·AVG	2010年6月25日	欧版
1人	29.99欧元	无对应周边	



游戏的进行方式

与《哈利波特与混血王子》相比，由于是不同的厂商制作，因此游戏的系统变化非常大。玩家大可不必像前作一样像个无头苍蝇似的在魔法学院中进行探险，虽然本作仍然采用的是任务制系统，但是每个关卡都会设置在一个固定的大厅内，而大厅中又有多个通向各小关的门，只要将关卡中的任务全部完成即可过关。值得一提的是，任务目标以及任务目的地都会在屏幕右上角的小地图中标记出来，你可以一个接一个地接任务、完成任务，也可以在完成一个任务的过程中接受其他任务。



冒险模式

冒险模式共有4大章43个关卡，相比《乐高印地安纳琼斯2 冒险再续》的12个关卡，本作的流程可是相当厚道了。随着游戏的进行，会有很多其他角色加入冒险，每个角色都具有其特殊的能力，面对各种机关，玩家需要开动脑筋并合理运用各种同伴的能力才能解开谜题。每个关卡通过后都会开启该关卡的自由模式，因此玩家可以随时进入重新游戏，使用新角色来打开原来开不了的机关。

各种标记

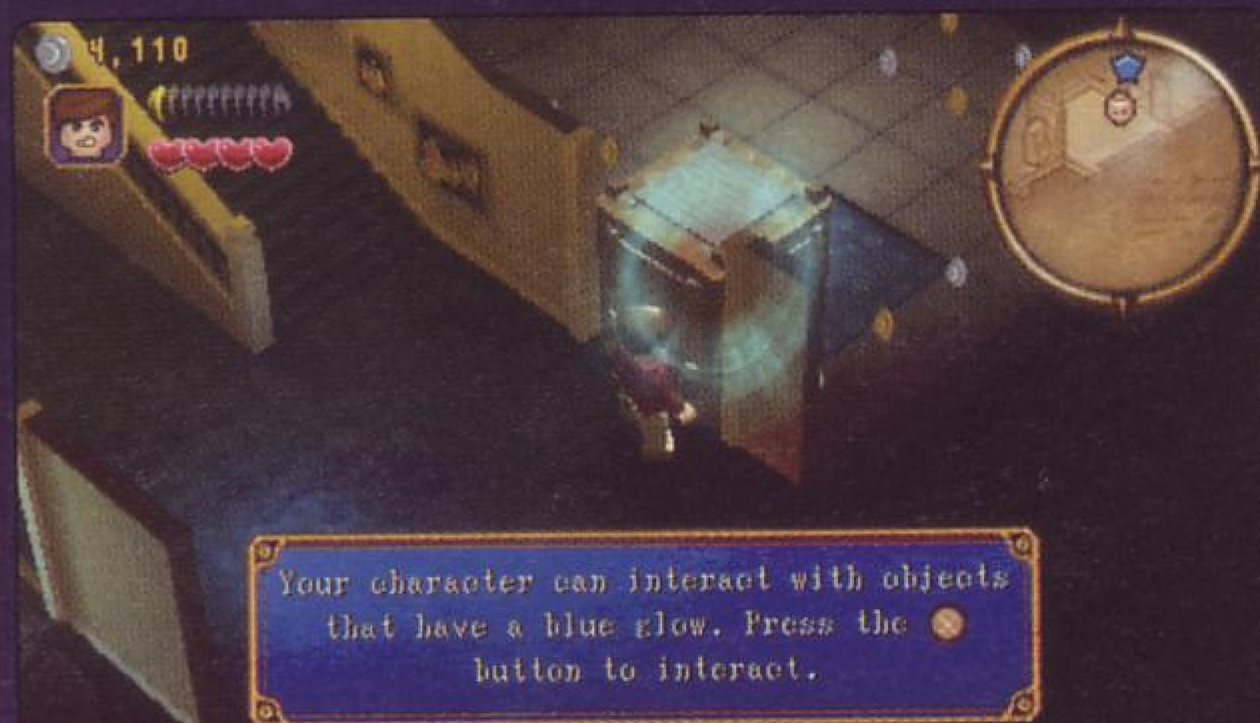
每当开始一个关卡，小地图上的黄色头像标记即是角色本身。首先玩家需要将场景中的积木集齐，之后再寻找头顶有黄色闪电标记的人物进行交谈，该角色在小地图中也是以黄色闪电标记显示。接受任务后，地图上会有若干个蓝色星星标记出现，前往个星星地点即可到达该任务的目的地，只有达成要求，地图上蓝色的星星才会消失，所有要求达成后找到头顶有蓝色星星标记的人物进行对话，才算完成任务。另外，地图上的绿色三角标记表示该场景的出口。



角色的切换

一周目时，每个关卡中都会有不能打开的机关，以至于该区域内的物品都无法收集到。每个机关都需要拥有相对应特殊能力的角色才能打开，因此玩家需要多按R键切换已解禁的角色进行尝试，当切换到合适的角色时，机关都会以改变颜色或声音提示的方式来提醒玩家。不过还是会有一部分场景是进不去的，这需要在后期的关卡中解禁出更多的角色才行。

每个角色拥有四颗代表体力的红心，四颗红心都失去时角色就会散架，不过稍作等候就会原地复活了，因此本作不存在Game Over，只是会扣掉一些金钱罢了。



收集系统

本作的收集要素更为丰富，有积木（圆形）、巫师帽和巫师卡三种。

积木相当于金钱，共有蓝色、金色和银色3种颜色，价值由高到低。大部分积木都散落在场景中，不过还有一部分是通过其他途径获得的：跟普通的NPC对话可以获得积木；完成一些机关的迷你游戏也会奖励积木；主角学会攻击后，打碎场景中的物品也能得到很多积木。

巫师帽和巫师卡虽然数量不多，但收集难度较高，只有一小部分可以在场景的偏僻处获得，绝大部分都需要帮助其他人完成特殊任务才能获得，条件一般都比较苛刻。另外，当屏幕左上角的积木槽积满时，会进入True Wizard状态，并奖励一顶巫师帽，因此建议玩家尽量全地收集积木。

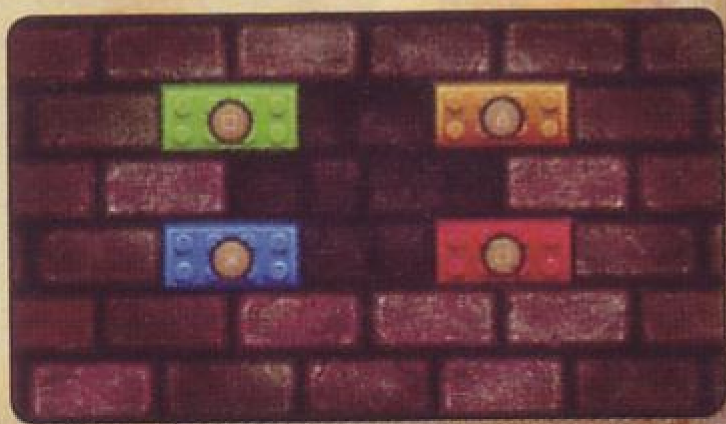


机关与魔法

游戏中的战斗场面非常少，且非常简单，只要掌握各种魔法的使用方法，便可轻松搞定对手。而过关的关键就在于各种各样的小机关上。只要是有门的房间，都需要特定的角色才能打开门，门上光晕的颜色为红色时表示该角色不可开启，而当切换到合适角色时，光晕的颜色就会转为蓝色，此时可顺利开启。此外一些机关引发的迷你小游戏也变得多了起来，主要考验玩家按键操作的准确性，因为种类非常多，因此这里就只例举几个代表性的讲解一下。

砖墙

游戏中可以利用解谜来打开的砖墙上都会有若干个彩色积木，每个积木上都会显示不同的按键，游戏开始后积木会依次发光显示，玩家需要仔细观察并记下各积木发光的顺序，最后依照该顺序按下相对应的键位即可。挑战成功后砖墙会重新组合砖块并在墙的正中开启一扇门。



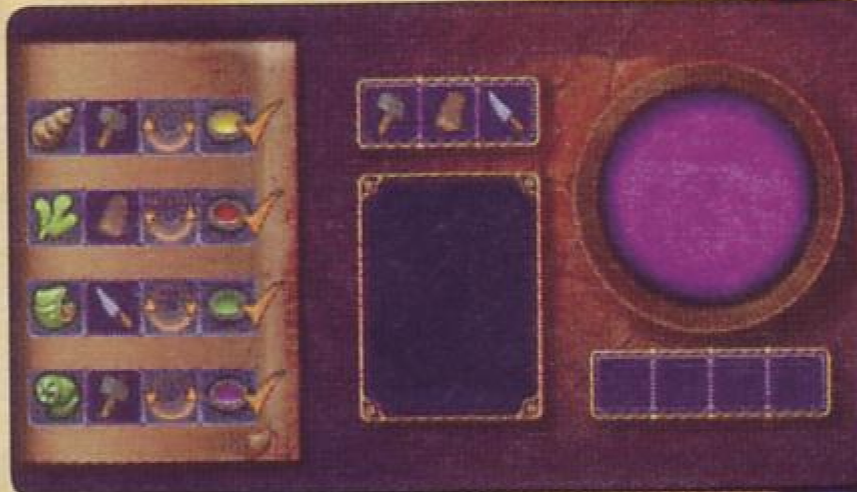
齿轮

画面中会出现很多齿轮，最表面一层蓝色的齿轮是相互连接的，游戏开始后第一个齿轮上会有一个绿色的点，随着齿轮的转动，当绿点到达两个齿轮交接的地方时，按下齿轮上对应的键即可顺利转移绿点。后面的齿轮只有当绿点到达时才会显示出对应的按键，因此当转动速度较快时一定要眼疾手快。



素材合成

按照提示先从素材库中选择相对应的素材，再选择锤子、刀等工具，进行加工后将素材放入罐子里，之后再按照同样的工序处理其他素材，最后将所有素材都放入罐子后，再按照顺序按下罐子下方的按键即可完成搅拌工作并最终合成素材。





游戏的操作手感和画面、音效都十分出色，搞笑的乐高风格让游戏变得轻松不少，就算不是《哈利波特》的FANS也能乐在其中。游戏的关卡流程令人非常满意，解谜部分也做得花样百出，很有意思。

浪花·淘尽·英雄

——三国题材经典游戏回顾

专题企划 SPECIAL FEATURE

文 太正之风 编 马修 美编 Juxi

『天下大势，分久必合，合久必分』，公元184年的黄巾起义揭开了一个乱世的序幕，此后，英雄辈出、豪杰并起……三国时代拥有众多为人所津津乐道的人物、事迹，一部《三国演义》(日版译名《通俗三国志》)不单在我国被奉为古典四大名著之一，在日本的影响力也颇为深远。『三国』一直就是ACG界的热门主题，回想一下游戏史上的三国题材游戏，亦可谓多如繁星。大多数主流机种上都能看到它们的身影，游戏类型也是极其多样化，热衷于三国的玩家总能在其中找到适合自己的游戏作品。恰逢新版《三国》电视剧首轮播映刚刚结束，该片素质的优劣暂且抛开不谈，至少其在近期带起了一股讨论三国的热潮。借着这股浪潮，笔者将一些经典的三国游戏挑选出来，与玩家一同品评欣赏。当然为了符合《掌机王SP》的内容范围，这里只回顾掌机上的三国游戏，或是可以利用模拟器在掌机上玩到的经典作品，PS2、PC等平台的游戏自然就不在讨论之列了。

《三国志》系列

类型 | SLG　发行厂商 | Koei　所属机种 | MUL

光荣公司以三国、日本战国等时代为背景制作的历史题材游戏可以说是深入人心，除了被并称为“历史三部曲”的《三国志》、《信长的野望》和《苍狼与白鹿》系列外，还有《太阁立志传》和《大航海时代》这两大系列，以及根据我国古典小说《水浒传》、《封神演义》、《西游记》等改编而成的游戏。这些选材独到的作品为光荣公司在游戏业界内闯荡立下了汗马功劳，同时也令该公司在我国玩家心目中留下了很好的印象。



“《三国志》系列”从1985年初代发售以来，系列的正统作品共有11款(威力加强版和移植版不计)，在国内拥有极高的人气。玩家可以操控三国时代的各路英豪，在广袤无垠的中华大地上攻城拔寨，最终一统天下。游戏基本分为内政、人事、军事、外交、计略这5大部分，其下的指令众多、效果各异。战争是游戏的核心但并不是全部，玩家需要稳扎稳打增强国力、不拘一格选拔人才、根据形势合纵连横，才能让时局向有利的方向发展。游戏中的三国人物形象鲜明、能力数值也是经过多方的考证，不时穿插的历史事件能带给玩家十足的时代感。“《三国志》系列”在满足了玩家指挥大军、驰骋疆场愿望的同时，也令他们充分感受到了“运筹帷幄之中，决胜千里之外”的乐趣。作为一个PC平台首发，随后再移植到家用机的游戏，系列的前两作表现并不抢眼，在FC平台上的风头也被另一款三国SLG作品抢去，直到里程碑式的3代出现，光荣公司才在这一领域确立了霸主的地位。

在3代广受好评后，光荣在本系列上并没有止步不前，而是不断地推陈出新，力求让系列的每一款作品都带给玩家不同的感受：引入武将特殊技和攻城兵器的4代(正式版后推出威力加强版的习惯也是从此代开始)；强调阵型和君主名声的5代；武将能力随年龄发生变化、引入“天、地、人”特色系统的6代；以武将个人为核心、可扮演不同角色的7代；延续前作形式并加入了结婚生子系统的8代；回归君主形式，地图一体化并采用半即时制的9代；再度变为武将制、文官能展开“舌战”的10代；重归君主制，以全3D地图表现政、战一体化的11(中文语音的出现也是激动人心的要素)。“《三国志》系列”每作间的差别都很明显，上述的只是各代之间的主要变革，个中滋味唯有玩家亲身尝试之后方能品味得到。然而《三国志11》早已是2006年的作品，掌机平台上也只是追加少量要素的移植版，新瓶装旧酒的形式很难在销量和口碑上得到肯定。对于玩家们翘首以盼却始终没有公布的12，笔者也只能祈祷它不会像《太阁立志传6》、《大航海时代5》一般，成为镜中花、水中月。



▲3代是里程碑式的作品，从此代开始，地图终于不再是用数字+区域的形式表现了。



▲标新立异、注重武将自身能力和关系网发展的7代，其受到的评价褒贬不一。



▲NDS上的3款《三国志》分别移植自3、4、5代，PSP上则有5～8代的复刻版。

小编乱入

马修： 1994年以前，本人印象中的三国游戏是街机上老卡的那款动作游戏，因此当路过包机房看到《三国志3》的封面时还不由得兴奋了一把，交给老板4元钱点名玩这个，老板很负责任地说我可能玩不明白，我不屑之，结果真没玩明白(捂脸)。真正玩“《三国志》系列”还是GB上的1代，最开始合卡没有记忆电池，也是插着电源一夜玩通，之后的2代以及GBA版也都玩得透透的。这个系列给我印象最深刻的，就是1代选用陶谦，没过两年陶谦自然死亡，没有继承人自然也就Game over了。

胧月： 当时玩得较多的是MD的《三国志5》，后来才知道这是国内SKOB公司的山寨版，但不得不承认其素质还是非常不错。除了阉割后的单挑系统显得比较怪异以外，其他的部分都基本保留了光荣原版《三国志5》的风貌。

《三国志2 霸王的大陆》

类型|SLG 发行厂商|Namco 所属机种|FC



正如前文所述，“《三国志》系列”从3代开始才确立了自己在三国SLG界里的领头地位，在此之前提起FC平台上的《三国志》，更多玩家想到的是Namco(现NBGI)制作的游戏，最为经典的就是2代《霸王的大陆》，甚至还有不少玩家误认为它与前作《中原之霸者》就是光荣《三国志》的1、2两代。作为FC时代影响了国内一代玩家的游戏之一，本作绝对足以被奉为经典。

相较于同时期的其他SLG游戏，本作的指令采用了图文并茂的形式，并且每下达一项指令后，都会用一段简短的动画来表现命令的内容(除了侦查和任命两项)。与光荣的《三国志2》相比，本作的政略系统并不复杂，可以说是指令简洁、数值清晰明了，非常容易上手。每个武将都有普通、欢笑、愁苦这3种表情的脸谱，这一创举让角色的形象非常生动，也能让玩家更容易地分辨出计策成功与否——这几处设定极大地方便了苦于FC游戏假名众多而摸不着头脑的中国玩家，并且有相当一部分玩家的日语基础就是从那时打下的。

战争系统方面，武将有平、山、水3种属性的区别，在不同地形上移动所消耗的机动力也有所差异。进入两军交战界面后，先要进行阵型的选择，由于除了攻城战，其他时候并不能预先知道敌方的阵型，因此只能根据己方的兵种进行布阵，待两军一亮相再根据敌方阵型迅速进行操控调整、因地制宜。士兵有骑兵、弓兵、步兵之分，每个兵种都可以进行独立的操作，武将则拥有可以改变战局的“战术”。这使得战斗的“可操控性”非常强，在当时的同类游戏中也是并不多见的。虽然敌我数值对战局有影响，但玩家依然可以利用经验以及良好的操作，达到“以一当十”的效果——这也是本作最令玩家痴迷之处。擒获敌将系统同样如此，无论对方忠诚度多高，只要尽量将其体力降低并派大军围而不打，他自然会乖乖地降服，这也比战后单纯地根据忠诚度来判断其是否归顺要有趣得多。武将单挑时的大魄力特写一上来就吸引了玩家的眼球，虽然敌我的造型只有颜色之分，武器和攻击动作只有寥寥几种，但仍旧是“可操控性”这一关键词让该模式的乐趣比同类游戏高出一大截。

本作后来有在PS上重制，机能的提升让游戏



▲战斗是本作最吸引人的地方，MD游戏《太平记》因为有着类似作战系统，在国内颇具人气。



▲同人改版《无双的大陆3》，其中加入了众多日本战国时代的武将，系统也有不小的变化。

小编乱入

LIKY：这是本人玩的第一款“文字卡”(当时RPG、SLG等类型游戏的统称)。记得当时MD的《三国志列传》正在风靡，班上好多同学都去包机房玩，而当我们看到FC上也有这么一款同类型的游戏出现时，简直是如获至宝。有个同学买了一盘，我一见之下顿起歹念，强行“借”回家，然后爽了一个暑假，后来被他们大骂(笑)。当时有一张复印的手写简易说明书，介绍了游戏的主要指令，幸好有了这张珍贵的说明书，否则第一次接触全日文SLG的我就完全无从下手了，不过就算这样自己还是钻研了两天才摸到游戏的门道。这游戏我可说是从初中玩到高中，百玩不厌，至今还记得那个转十字键调金钱的经典秘技。

阿鲁：接触得最早的三国游戏应该是街机上的某知名作品，不过让我印象最深刻的却是FC的《霸王的大陆》，小学4年级的整个暑假都耗在这款游戏上了。印象最深的就是“搜索”这个指令，骑着马东张西望一番后得到的是金钱、元宝以及数不清的名将。游戏的音效虽然简单，但那洗脑般的调子至今仍印象深刻，金刚城、复制武将、变身后堪称变态的伊籍和阿会喃则是永远无法磨灭的回忆。

胧月：《霸王的大陆》是我最喜欢的三国游戏，除了记忆深远外，它简约的经营和直观的战斗也是平易近人的要素。本作之于光荣的“《三国志》系列”大致相当于《无双》之于诸多硬派ACT，既容易嚼、也不乏极限玩法，如果让我现在去回顾一款老的三国题材游戏，它无疑是第一选择。

的画面提高了不少，而且重制版也追加了城池和武将。然而毫无个性的角色头像以及生硬的单挑画面却成了最惹玩家诟病之处，因此系列粉丝还是更愿意玩FC版的《霸王的大陆》。甚至有不少国内的玩家利用修改的方式做出了本作的加强版、同人版，其中不乏出色的作品，有兴趣的玩家可以搜索并尝试一下。



▶初代《中原之霸者》的PSP复刻版，遗憾的是最为经典的2代在PS版后却再也没有重制过。

《吞食天地2 诸葛孔明传》

类型 | RPG　发行厂商 | Capcom　所属机种 | FC



本作是以本宫广志的同名漫画改编而成的，在初代发售后经过两年时间的沉淀和总结，Capcom为玩家们带来了品质出众的续作《诸葛孔明传》。游戏在系统、剧本、音乐等方面都有了质的飞跃，一些有趣的良性BUG更是让这款作品的乐趣无限延伸，再加上本作拥有素质颇高的中文版，这也为它在我国吸引到大批粉丝奠定了基础。

游戏的系统与当年红极一时的《FF》、《DQ》等知名RPG有着不少区别：角色的HP、MP分别被兵力和策略点所取代；武将所装备的武器出现了种类之分，并引入了“有利地形”的概念；军师的设定以及2代加入的阵型系统都是本作的独到之处，不同的谋士所会的计策不同，如何合理配置7人的队伍，并利用阵型将威力最大限度地发挥出来极具研究价值。虽然游戏的难度相比前作略有下降，但强化后的战斗系统所带来的乐趣绝对是前作无法比拟的。

相较1代那基于漫画的原创剧本，2代的剧情则

▲以“三国外传”为副标题的2代中文版影响了一代人，笔者便是其中之一。

小编乱入

LIKY：136辑的掌门人里也提到过，刚开始玩这款游戏竟然不知道装备武器，所以每次战斗都逃跑，好在最后顿悟了，战斗方面没有再遇到麻烦。不过当时没有攻略，也不会日文，完全是靠自己的摸索和钻研精神，并牢记那条经典铁则——“剧情卡住了，与所有NPC对话一遍，还过不去，与所有NPC再对话一遍”，一路进行得还算顺利。不过在“古城会”的剧情部分遇到麻烦，我拿着“信”，感觉肯定是交给某人，结果不知哪根筋搭错了，对着古城那空无一人的王座使用（正常是要对着冀州城王座上的袁绍使用），结果是王座突然冒出一个人加入队伍，我大喜过望——以为剧情发展，还为自己天才的解谜能力佩服。而实际上这是游戏最大的一个BUG，之后剧情是卡死的，万般无奈之下我又重玩一遍，但还是照着自己这个错误的思维路线卡在这里，就没想过把“信”交给袁绍，悲剧！

胧月：《诸葛孔明传》是我玩的第一款所谓的“文字卡”，物以稀为贵，在儿时玩伴看来，玩RPG或SLG要比玩ACT、STG什么的有面子很多。喜欢上这款游戏后又爱屋及乌地去玩了MD的《吞食天地3》，后来才知道那是中国的山寨版，我就琢磨这游戏怎么既有《FF》的音乐又有《仙剑》里的各大召唤兽呢。

马修：RPG、SLG等类型我都是GB时代才开始接触的，《吞食天地》本人也是玩的GB版，那时候运气好，玩到了中文版，惟一不爽的就是时不时就去记录（那时候心态真好）。印象很深的是桃园结义那段，配合着音乐真的很有感觉。不过打得也很辛苦，好在后来有好人告知买卖毒针可以赚大钱，嗯，不差钱的感觉真好。


▲古色古香的宫殿烘托出了游戏的时代背景，“无限信招人”也是从这里开始的。

是以《三国演义》小说为蓝本改编的，情节跌宕起伏：从刘备前半生的辗转颠沛、流离失所，到三顾茅庐请出卧龙，随后得荆襄、取西川、气吞山河、一统天下——整个流程一气呵成，全无拖沓之感。游戏中运用了大量的剧情战斗，博望用火、赤壁鏖兵、凤雏陨落等战役都得到完美重现，令本作的高潮迭起，而不是像前作那种流水账式的平铺直叙、一战到底。以刘备为主角，三分自然归蜀，游戏在原创的剧情部分同样十分出彩，东瀛借风、吕布反叛、司马落雷等情节巧妙地穿插在剧本之中，也增添了不少新鲜感。惟一让人遗憾的是吴国的剧情太少，赤壁之战后就再没有东吴将士出场的机会。

"复制术"、"64物变身"、"无限信招人"等都是玩家为游戏中的BUG所起的有趣名称，它们的效果繁多，为游戏增添了意想不到的乐趣。或许从今天的眼光看来，游戏存在过多BUG是制作不严谨的体现，但是回想一下当年在国内大红大紫的作品：《霸王的大陆》、《重装机兵》，哪一款没有存在些良性BUG呢？恰恰是这些有趣的BUG，在玩家间口耳相传，令游戏至今为人所津津乐道。节约型的玩家在每次拿到优质装备后都会不厌其烦地利用"复制术"给全员都配置一个；本作取消了"武将收服"系统实属遗憾，但却可以利用"64物变身"予以弥补；"暗杀计"和"八卦阵"二者无法兼得的情况使用"无限信"招收庞统便能解决……再加上游戏中多达60余个的隐藏道具，本作可以研究的要素在FC时代堪称惊人！最难能可贵的是，从游戏发售至今，近20载的岁月并没有将《吞食天地2》的光辉冲刷殆尽。国内外众多爱好者们凭自己的力量对游戏进行改版，利用RPGMaker等工具做出更多有趣的同人作品，"吞食天地"的传奇正在他们手中延续着……



▶同人改版的代表作品《秋风五丈原》，其在系统方面的改变之多令人咋舌！

《吞食天地2 赤壁之战》

类型｜ACT 发行厂商｜Capcom 所属机种｜ARC



在本作之前，Capcom就已经有了《快打旋风》、《圆桌骑士》、《名将》等一系列同类作品的经验积累，对于清版ACT可谓得心应手。同样名为"吞食天地"，同样是系列的第2作，卡社于1992年在街机平台上铸就了另一个经典。当时国内引进的多为亚版，标题名称为《三国志2》，其对于国内街机玩家的影响同样深远，堪称"机台杀手"的吃包子小游戏也让全国各地的机厅老板深恶痛绝。

本宫广志的个性人设在本作中终于得到了完整的体现：头扎白巾、满面钢髯的关羽，独目圆睁、面貌狰狞的张飞，金发碧眼、身材魁梧的吕布……游戏的可选角色为关、张、赵、黄、魏，很多玩家不理解为何没有"五虎将"之一的马超，主要还是因为西凉地处偏远，身处长沙的黄、魏二人便"近水楼台先得月"了。敌人方面也不乏经典角色，"三美"和"赵家兄弟"绝对比一些有名的大将更令玩家难以忘怀。游戏剧情从博望用火开始，到曹操败走华容道，生动地刻画了三国史上的三大战役之一"赤

小编乱入

LIKY：这游戏刚在我们那街机房现身的时候，完全是被里三层外三层包围的，那个时候要玩一次简直就要拿出拼命地架势去抢位置，火爆的程度十分惊人。过关后的吃肉游戏完全是街机厅BOSS的噩梦，每当这个时候都要大吼："轻点、轻点！拆机器啊！"，不过时间久了也懒得说了。记得同学第一次跟我说张飞有"旋风大坐"时我一点都不相信，直到他亲自演示给我看时，我才目瞪口呆地相信了，后来又知道了赵云有"空摔"。

胧月：《赤壁之战》大概人人玩过，我单想强调一点的是，我们那机厅的资讯交流实在太过封闭了，几位武将的特殊必杀技一直是传说级的技巧，基本没人知道。后来还出现了修改过的圣剑版，战术单调、关卡乏味，今天国内的大多数机厅反而是用它代替了原版，甚为遗憾。

酷洛洛：在下正是从此款游戏开始才知道有《三国演义》这本文学巨著的。小时候偷偷去街机厅打完游戏回家，还傻乎乎地跟爸妈说："我要改名叫赵云！"

壁之战”。本作一改前作中全程马战、近乎于射击游戏的怪异设定，将战斗细化为马战和步战两种形式。步战的系统与大多数同类游戏无异，5名将领各自的特点鲜明(尤以使用弓箭的黄忠为甚)，再加上引入了“搓招”系统，不少招式如赵云的“升龙斩”、张飞的“旋风坐”都非常华丽，这也使得游戏的打法更为多样。武将一旦有机会翻身上马，游戏的风格就会随之转变，除了保留前作中连点按键使出的“乱打”攻击，马战的其他方面都是重新制作的。乘骑状态下同样可以通过招式组合打出连续技，更重要的是，马战非常有三国的时代感，操控着武将跃马提枪、横扫千军，绝对是爽快无比。游戏那拳拳入肉、刀刀见血的打击感堪称一流，也让本作真实感与爽快感并存，成功击败敌将后喊出的经典台词更是传唱至今。

说到街机上的清版动作游戏，其中穿插的各式迷你小游戏一定会让经历过的玩家会心一笑，“砸车”就是一个典型，而本作中的“吃包子”也是一个难以磨灭的名词。原本是同心协力的玩友在满盘的包子和鸡腿面前立刻呈剑拔弩张之势，一声令下后便左右开弓、搓得机台地动山摇，一边的机厅老板只能是叫苦不迭、连声阻止。本作后来有移植到SS和PS上，在追加的隐藏模式中可以使出独有的招式、连招的可行性方面也有所不同。国内基于本作的各种山寨版和改版是层出不穷，而在网络的街机联机平台上，本作依然是最热门的游戏之一。

小编乱入

白菜：老实说白菜在PS时代以前是没玩过任何需要阅读文字的游戏的。虽然《霸王的大陆》什么的都有耳闻但始终没有任何兴趣。只有当年接触的机厅流行游戏《赤壁之战》这种横版过关ACT才能勉强算个三国题材。不过白菜也说不上是个中高手，水平也就单枪匹马闯到第五关而已，实在是羞于启齿呐。后来还有IGS弄出的《三国战纪》也稍稍打了一下，不过由于重心当时放在《KOF》上所以仅仅是浅尝辄止。总的来说，白菜在学生时代是个不折不扣的街机仔，跟“三国”基本上是八竿子打不着的存在……(被踢飞)

乌冬：其他武将都穿甲带刀，惟独关二爷和张三爷直接布衣上阵，徒手以一当千，撕咬摔投，凶猛无比——真乃大将！

马修：记得初中时街机厅最火的除了《街头霸王2》就是《吞食天地2》了，这游戏的难度在老卡街机ACT里还算简单的，最起码本人不至于见BOSS就死——这也是除了本人喜欢《三国》故事以外热爱本作的另一大原因，以至于FC的山寨版推出后有那么一段时间让本人心痒得不得了。当时街机厅很不规范，因此玩时旁边总有小学生围观，有个同学幽默，玩着玩着忽然模仿关羽中箭的声音吼了一嗓子，结果吓到小朋友了……



▲“敌将、讨ちとったり”从当时便已传开，比《无双》早了许多年。

▼吃包子的小游戏让人又爱又恨，“不许吃包子”成了机台前的常驻标示。



《三国志英杰传》

类型 | S·RPG　发行厂商 | Koei　所属机种 | SFC



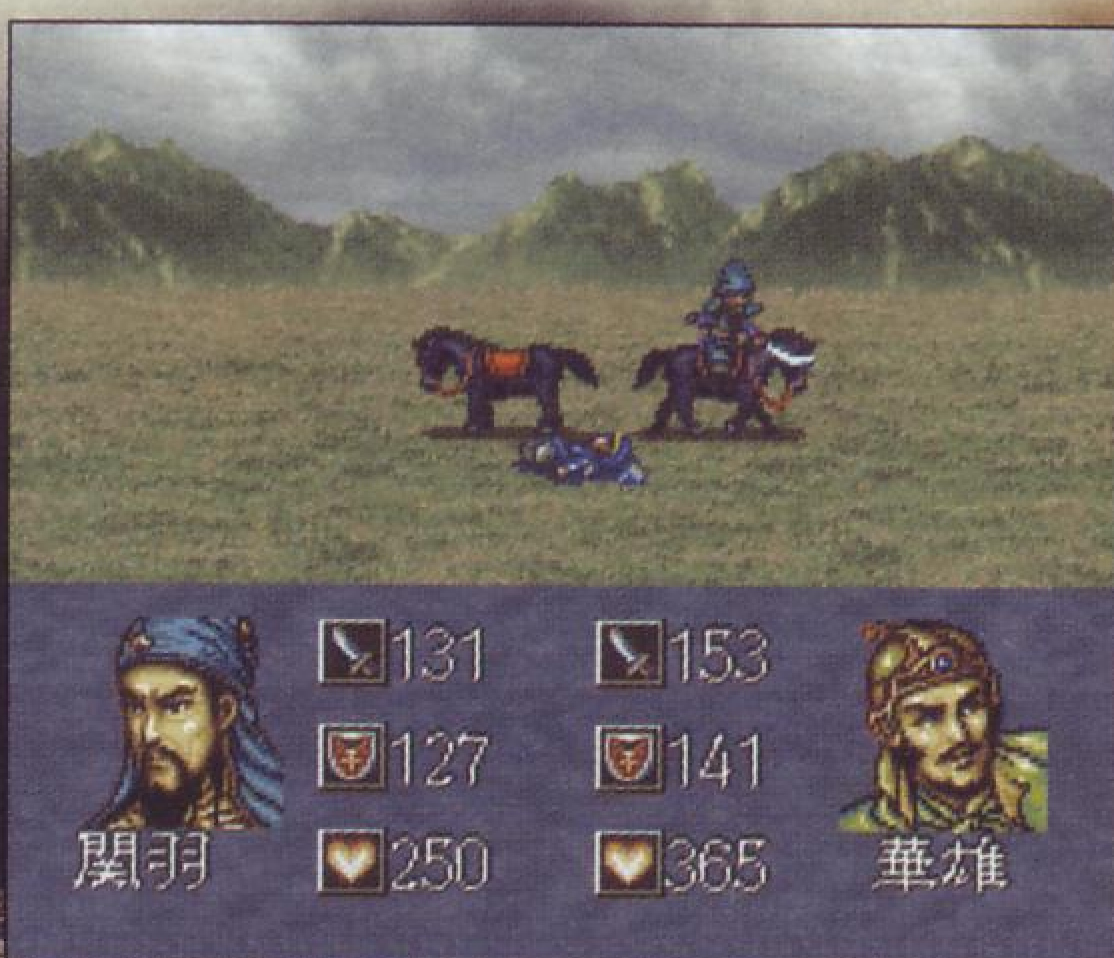
本作是Koei于1995年发售的三国题材战棋类游戏，后来的《孔明传》、《曹操传》，甚至《织田信长传》、《毛利元就》等日本战国题材的作品，也被都归在“《英杰传》系列”之下。游戏的DOS版在国内出现时，正是电脑机房火热的那段时候，因此也有不少玩家是通过PC版接触的本作，不过其与后来的SFC版在细节上略有差异。

以刘备为主角的剧本介乎于《演义》和原创剧情之间，而控制其具体走向的正是玩家的双手。游戏中不单单有明

显的路线选择，某些战役的具体结果，也暗暗关系到剧情的发展。相信熟读《演义》的玩家都会对关公败走麦城、张飞被刺身亡、刘备兵败夷陵一段痛心疾首，蜀汉建国正处于方兴未艾之际，桃园三兄弟却相继命归九泉，怎能不令人扼腕叹息。然而在《英杰传》中，玩家可以通过在落凤坡死守庞统、麦城一战力保关羽来达到改写历史的目的，后续的剧情也会随之发生重大的变化。不同的路线关系到特殊角色的加入，最终导向的结局也有所差异，因此多周目游戏才能体会到剧本完整的魅力(系列的后续作品中也都保留了多路线的设定)。

作为战棋类游戏，本作在系统方面也丝毫没有懈怠。同样有其他作品中类似的“三角形相克”，即“短兵克弓兵、弓兵克骑兵、骑兵克短兵”。角色的职业便是以兵种来区分的，除了前面提到的3个基本兵种外，还有运输队、军乐团、妖术师等特色兵种。随着角色等级的提升，兵种也会发生进化，另外使用特定道具的话，也能够让人物的兵种发生改变。敌我特定人物邻接后发生的“单挑”事件是本系列的一大传统，不单能看到特殊对白，还能捞到不菲的一笔经验值。游戏的过关条件也不是一成不变的“全灭敌人”，偷袭、撤退、保卫战都时有出现，不少战役也有着两种截然不同的过关方式，这比当时的大多数同类作品要有趣的得多。在熟悉了各关的敌人配置和胜负条件后，如何让关卡中得到的经验值最大化，从而令我方角色逐一达到满级状态也成了系列老手最热衷的研究项目。

本作以及《孔明传》都是以西蜀方面为主线展开的，当时的大部分三国题材游戏也皆是如此，这与“尊刘贬曹”的《三国演义》在日本的影响力有关。倒是后来PC上的《曹操传》极为少见地采用了曹操作为主角，剧本编写得同样精彩，其优秀的素质在玩家中广受好评，而国内众多的同人mod也都是基于《曹操传》孕育而生的。



▶「关羽温酒斩华雄」，单挑事件是本系列的一个特色，但GBA版却把此模式简化了。



▲DOS上的中文版翻译质量相当出色，更多玩家也是通过电脑版感受本作剧情魅力的。

小编乱入

LIKY：这游戏当年是在电脑室玩的PC版，实际上由于钱不多，只能是看得多、玩得少。那时电脑室刚刚兴起，所以看也看得投入（汗），往往看到深更半夜都还不想回家。后来在同学家也玩了超任版，不过跟电脑版似乎有较大差别了。说实话对这游戏还比较有感情的，不过后来GBA上有了复刻时，自己却没有重温的心境了。

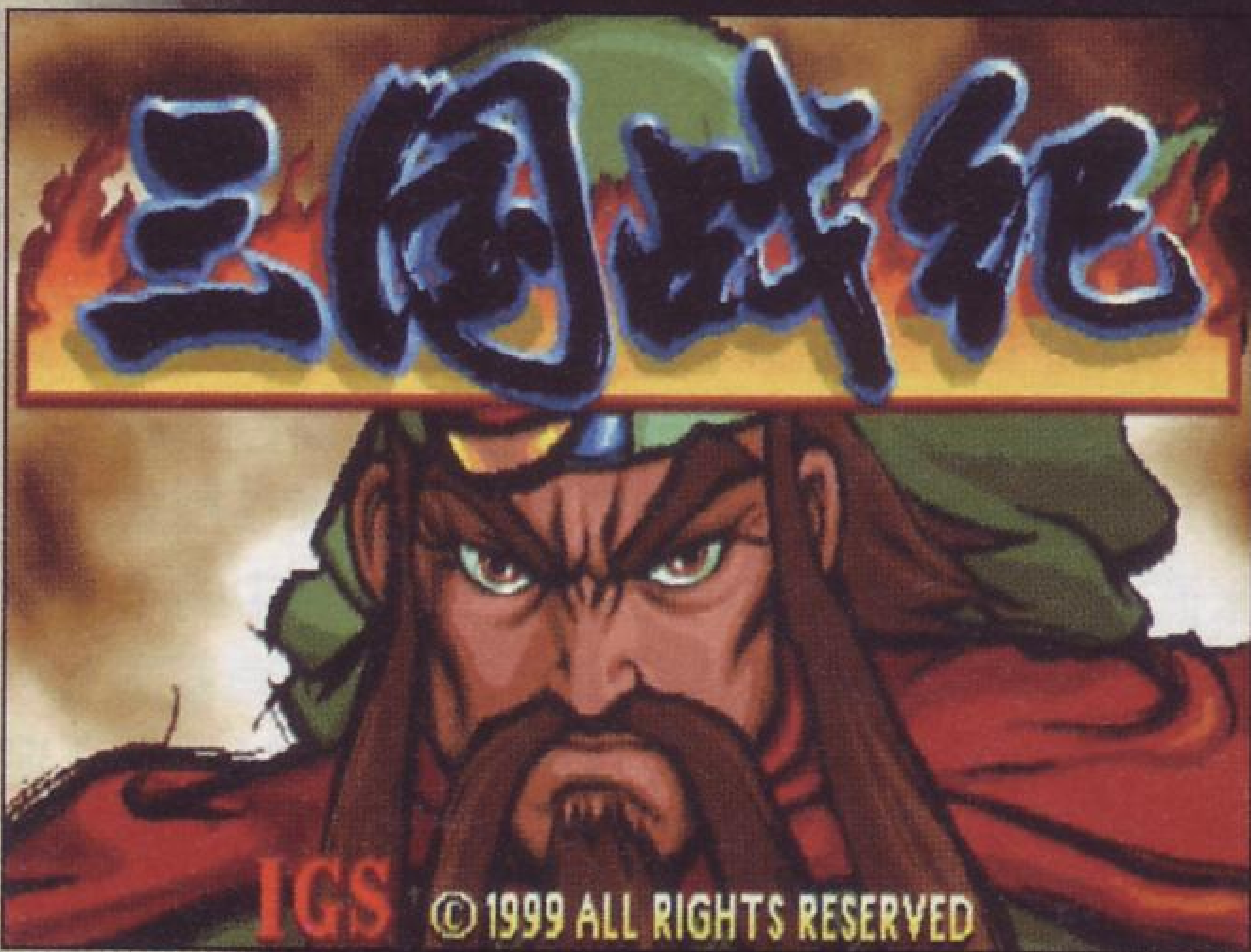
马修：这个系列其实早知道了，也是高中时候在包机房看同学玩，俩小人拿刀“当当当”地砍，后来在网吧也见别人在电脑上玩。而我自己玩则是2005年年假回家时候玩的GBA版了，以前错过很多次，而这次，作为三国FAN+战略游戏玩家+掌机玩家，绝对再没有任何理由错过了。



◀GBA上的《英杰传》、《孔明传》复刻版都采用了PS2游戏《三国志战记2》的人物头像。

《三国战纪》

类型 | ACT　发行厂商 | IGS　所属机种 | ARC



说到本作就必须先谈谈IGS公司，全名为“鈊像电子股份有限公司”的IGS是一家成立于1989年的台湾游戏公司，主营业务有街机及网络游戏。该公司在街机平台上的作品主要以清版ACT和FTG为主，包括《三国战纪》、《西游释厄传》、《神剑伏魔录》在内的众多游戏都为玩家所熟知，而《霸　三国志大战》


▶华丽的人物选择界面，通过特定按键调出隐藏角色也算是系列的一个特色。


▲在横版ACT中引入道具虽然不是本作首创，但IGS很好地将该系统融入到了自己的游戏中。

也是IGS与SEGA、华立科技共同联手打造的。

《三国战纪》诞生于1999年，为当时的街机市场注入了一股新鲜的血液，出色的手感、精致的系统、亲切的人物和全中文语音让玩家们一下子就被其吸引。虽然从本作中可以看到同类游戏的影子，但IGS成功地证明了“借鉴”和“抄袭”之间的区别所在。游戏的剧情当然是国内玩家喜闻乐见的三国，人物的肖像画也十分精美，序幕时的语音解说立马就告诉了玩家本作的时代背景——赤壁之战后的三国鼎立阶段。制作方非常清楚《吞食天地2 赤壁之战》的影响力，其迟迟没有推出续作也让玩家们对于三足鼎立时期的三国题材ACT尤为渴望。让身为五虎上将的锦马超成为可选人物之一恰恰表现了制作方对于玩家心理的了解，而诸葛孔明在本作中也走出了帷幄，亲自持剑厮杀于战场。作为清版ACT，游戏引入了路线选择系统，一些稀有的道具就隐藏在容易被忽视的道路之后，续作里还将此强化成了分支路线系统，不过这是后话。本作的出招系统简洁但又不失深度，普通攻击和必杀攻击配合使用就能打出多段的连续技，而引入类似于《格斗之王》的能量系统也让游戏拥有了爆气状态和华丽的超必杀技。角色升级和道具系统让游戏融入了部分RPG的要素，虽然后者与《龙与地下城》有些相似，炸弹等道具也有些穿越，但不能否认的是，制作方成功地做到了取各家之所长并融为一体。最大支持4人联机的设定也让本作在街机厅格外火爆，由于游戏的流程颇长，经常能看到机台也围满了等待和观望的人群。完全中文的语音大大加强了游戏的亲和力，从机厅边经过时听到里面不时传来的“飞龙在天”、“夜叉探海”等霸气十足的语音时，玩家们都会露出会心的笑容。

本作有着不少官方的改良版和同人强化版，各方面大辅强化并加入了“降将系统”的2代更是让游戏达到了前所未有的巅峰。系列的最新作《新·三国战纪 七星转生》使用了Atmoiswave基板并于2004年问世，2D人物在3D背景下虽然有些别扭，但是游戏的手感还是一如既往的出色。虽然删除了道具系统让人颇感遗憾，但革新后的连续技以及必杀技系统能带给系列粉丝不同于以往的感觉，本作也已成功模拟，感兴趣的玩家就赶紧去试试吧。

《三国志大战》系列

类型 | SLG　发行厂商 | SEGA　所属机种 | NDS

《三国志大战》是由SEGA于2005年推出的卡片式街机游戏，之后我国的台湾、香港、上海等地的机厅也都纷纷引进了此款游戏。由于每次游戏后机台会抽送卡片，也使得游玩的费用比一般街机游戏为高，再加上不少城市都没有引进，这让本作在国内的普及率一直无法提高。2007年初，SEGA将本作移植到了NDS上，追加了全新的卡片、模式，这才让众多想尝试本作的玩家夙愿得偿。

游戏的核心是“卡片”，包括君主卡、军师卡、武将卡3类。玩家需要在一块巨大的面板上排兵布阵，即时的战斗系统要求玩家亲自操控战局——NDS的触摸屏完美地再现了街机上的操作模式。每张武将卡都有各自的消耗点数，玩家手中的卡组消耗点数上限为8。除了消耗值外，武将还有着武力、智力、兵种、特技、计略这5项基本属性(后来还追加了“天、地、人”的属性之分)。“枪兵克骑兵、骑兵克弓兵、弓兵克枪兵”这种经典的三角循环相克在游戏中也有出现。每名武将都有用各自的特技，军师也具有强大的奥义。卡组中武将所属的势力不超过两种能得到势力Bonus，即初始士气加成，武将的“天、地、人”属性对军师奥义槽的累积速度也有影响。因此，综合各项因素考虑如何合理搭配卡组，让手中的每名角色都能尽可能地发挥作用是玩家在战前就要细细斟酌的。与一般卡片游戏不同，本作战斗时对于玩家的操作要求也很高：骑兵需要冲刺一段距离才能展开突击，枪兵在原地待命片刻后可以使用枪击等等。游戏中随机出现的“一骑讨”模式也要求把握好按键的时机，在紧张地战斗中刺激着玩家肾上腺素的分泌。除了细节的操控外，玩家还需要有良好的大局观，





◀《三国志大战DS》需要将NDS竖起来，由于有汉化版很适合新手用来熟悉系统。

▼横山光辉、狮子猿等名家所绘制的精美卡片也是游戏吸引玩家的一大要素。



◀《三国志大战·天》的操作更加便利，NDS的双屏幕很好地展现了本作的特色。



看准时机发动武将的计略和军师奥义，进而将对手逼入绝境，或者扭转不利的局面。游戏中同样设有SLG式的战略模式，不过玩家无需顾及繁冗的内政，只要专心攻占城池即可。NDS的无线联机以及Wi-Fi功能也方便了玩家间进行对战和交流。SEGA方面请来了众多画师为游戏设计人物卡片，其中不乏CLAMP、横山光辉、本宫广志、金子一马这样的名家，因此各种特色鲜明的卡片也成了游戏的一大收集要素，诸如EX诸葛亮、LE鲁肃等形象更是非常具有颠覆和恶搞精神。

街机上的系列最新作《三国志大战3 WAR BEGINS》已于2010年开始在亚洲地区推出，以日本战国为背景的新作《战国大战》也预定将在年内开始运营，希望本系列在掌机平台上也能稳步发展下去。

《真·三国无双》系列

类型 | ACT 发行厂商 | Koei 所属机种 | MUL



“三国无双”无论对于光荣公司还是玩家而言都是一个意义深远的名词，早在PS时代光荣就想打造一款不同于本社以往作品的三国游戏，然而3D格斗版的《三国无双》并不成功。在迎来PS2后，光荣倾力打造的以“一骑当千”的爽快感为卖点的“《真·三国无双》系列”终于大展拳脚，作品大获成功的同时也开创了“无双类”这种全新的游戏形式。尝到甜头的光荣公司开始把重心更多地倾注到本系列上，相比各种“猛将传”、移植版无双类游戏的频出，该社昔日的一些顶梁作品如《太阁立志传》、《大航海时代》却迟迟没有动静，这也让玩家给它扣上了一个“暗荣”的帽子(后来又变本加厉成了“暗耻”)。

说回游戏本身，“《无双》系列”在掌机上也有不少作品登场，除去各种移植、强化作品，算得上原创的有：《真·三国无双Advance》、《真·三国无双 DS 斗士之战》、《真·三国无双 联合突袭》1、2两代。《35A》由于GBA机能的限制，战场画面变为了2D，角色换成了Q版。虽然庞大的战场分为了一个个相互独立的点位，玩家也需要步步为营，但实际战斗时无双游戏的爽快感还是在本作中得到了表现。虽然机能缩水，但角色育成、最强武器等要素都保留了下来，算得上“麻雀虽小五脏俱全”。《35DS》自公布之初就体现了其延续《35A》的特点，然而当玩家拿到游戏后却大跌眼镜。本作仅有3个可操作人物，还都是原创角色，原本驰骋战场的三国豪杰则全都变成了“武将卡片”系统中的配角。“三人以上即为无双”成了玩家嘲弄本作的经典话语，其与Wii上的《战国无双KATANA》都堪称系列的黑历史。而在PSP平台上，“《无双》系列”还算走得顺风顺水，几款移植自家用机的作品基本保持了原作的风味，“无双类”游戏也非常适合利用掌机打发时间的玩家群体。穿越时空大乱斗式的《大蛇无双》由于有官方中文版，在国内有着相当的人气。PSP上最为热门的游戏《怪物猎人》给光荣带来了灵感，强调联机协作的《联合突袭》随之而生。游戏虽然仍挂着“三国无双”的名号，但无论从游戏的手感



▲被戏称为“三人无双”的《真·三国无双 DS 斗士之战》，玩家甚至不能使用三国武将。

还是风格，都体现出了与以往作品的巨大区别，体型庞大的巨兽以及空中飞舞着的觉醒武将，让玩家如同置身魔幻世界。村庄设施及任务系统中可以看到《MH》的影子，极为强调素材收集和武器合成、武幻系统让玩家们把本作戏称为“狩猎无双”。虽然存在着包括视角、平衡性等问题，但本作后来还是强化移植到了次世代上，可见光荣在本系列上大刀阔斧进行革新的态度受到了玩家的肯定。虽说有点儿离谱，但1代在剧情方面至少还有三国的模子，而1年以后发售的2代剧情则是穿越无比。强化了觉醒并追加了武器OD系统让游戏的爽快度大幅提升，可自定义任务的设定也让联机时的乐趣倍增。

光荣公司在《355》、《MR》系列上的革新态度值得称道，但创新之路必然荆棘密布，光荣还有很长的路要走。身为一名从FC时代就开始接触该社作品的玩家，笔者只希望光荣在延续《无双》辉煌的同时，不要忘了《太阁》、《大航海》这些创业元勋。



◀《无双大蛇 魔王再临 增值版》算得上移植掌机的无双游戏中最有诚意的一款作品。



▶《联合突袭2》抬出了秦始皇和各路神仙，剧情穿越程度比《无双大蛇》有过之而无不及。

小编乱入

雷伊：说到“三国”这个题材，其实儿时的相关游戏回忆并不多，直到《真·三国无双》这个系列推出之后才变得一发不可收拾。前几天刚有人问我近几年有什么游戏能让我通宵达旦地去玩，我能想到的就只有《真·三国无双3》这个名字。

马修：从接触时间上说，我算是该系列骨灰级的玩家了，早在PS时代我就曾和朋友经常对战格斗版的《三国无双》，但时间一久发现问题了，就是诸葛亮太赖皮。不久之后工作了，一忙碌，大多数游戏时间就都是掌机做伴，因此真正接触该系列是从PSP上的《真·三国无双》开始的，虽然走格子，虽然同屏人数少，但是那种亲临战场的感觉还是很棒的，那时候几乎每天晚上都戴上耳机玩，以至于同宿舍的D·S抗议我玩《无双》按键按得太响，摘下耳机一听，果然……在一堆《UCG》同事们的利诱下，已经告别家用机数年的本人终于买了PS2和《真·三国无双4》，接着便是一发不可收拾。如果说PSP上我还玩一些如《机车风暴》、《火爆狂飙》等《无双》外的游戏，我的PS2、PS3已经成为了名副其实的《无双》专用机了。不光家用机版一作不落，PSP上的也都不玩透不罢休。对了，还有GBA的大头版，虽然缩水，但麻雀虽小五脏俱全，玩得仍然非常投入；而评价颇低的NDS版也玩透了，除了当时做特快，也有种“别的《35》都玩了不差这一个”的惯性……大家鄙视我吧。

由于篇幅有限，对于《三国志》和《真·三国无双》这种作品繁多的系列只能点到为止，不少相关游戏如《三国志列传》、《横山光辉三国志》、《天舞三国》也无暇提及，还望读者海涵。至于《一骑当千》、《恋姬无双》等「打着三国幌子卖肉」的游戏，笔者实在不愿将其与三国相提并论。

时常会听到有玩家说「游戏的味道变了，不好玩了」，或许变的只是游戏时的心境。当决定动笔撰写此文，无数的记忆的片段随着游戏画面不断闪现之时，笔者不禁庆幸至少我们曾经拥有。三国是中国玩家最熟悉的时代背景，其拥有的大量英雄豪杰、经典战役本身就是绝佳的游戏题材。回望二十余年来的三国游戏，恰如同滔滔江水中时起时落的扁舟，承载着无数玩家的回忆飘然远去。而未来的三国游戏，则如同停靠在渡口的航船，等待着更多的新玩家与之一起远航……



文 阿鲁 协力 S·K 美编 咕噜

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

推荐度 S

NINTENDO DS

雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク・ボンバー

Level—5	RPG	2010年7月1日	日版
1～4人	4Gb	4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

在世界杯进行得如火如荼的时候，“《雷电十一人》系列”最新作也火热降临了，在前两作优秀的游戏素质下，该系列已经一跃成为NDS平台人气相当高的RPG作品。同样以双版本发售的本作能否再次带给玩家热血与感动呢？赶紧拿起你的NDS进入游戏的世界吧。

系统介绍



基本操作

按键	效果
十字键	角色移动（非比赛）/移动视角（比赛时）
A键	决定、调查
B键	取消、按住B键移动为加速移动
X键	开启菜单
Y键	指令
L/R键	转动视角，比赛时同时按住L和R数秒为发动热血模式
Select	比赛时切换队员的显示状态
Start	退出游戏
触屏	比赛时控制球员移动、传球、射门等操作

球员的能力和属性

每个球员都有7种基本能力，分别是：

脚法（キック）：对射门的力量大小起至关重要的作用，数值越大球员射门的力量越大，如果该数值高于门将的防守数值很多，甚至可以用普通射门穿透对手的守门必杀技。

身体（ボディ）：影响冲突的胜率，数值越高在身体相撞的冲突中胜率越大。

控球（コントロール）：影响冲突的胜率，数值高于对手时，可使对方的必杀技使用失败。

防守（ガード）：影响门将接球的胜率，数值高于射门的选手很多，可以直接挡住对手的必杀技。

速度（スピード）：影响盘带时的移动速度。

体力（スタミナ）：影响GP的最大值和消耗速度。

气力（ガッツ）：影响TP的最大值。

和前两作一样，球员分为风、林、火、山四种属性，这四种属性存在克制关系，其中山克火、火克林、林克风、风克山。比赛中双方球员起冲突时，被克制的一方各项数值都会下降，在对抗时将处于相对不利的状况，因此在拦截对方球员时尽量使用属性相克的队员，可以增加不少胜率。此外，如果选用和该球员属性相同的必杀技，必杀技的威力也会有所提升。

菜单说明 

なかま（同伴）：进入后可以查看球员状态情报，其中蓝色显示的球员是正选队员，深褐色显示的是替补球员。
- ├いれかえ（替换球员）：按下A键可以替换球员的所在位置，列表中前四名球员将在4对4的小型比赛中出场。
- └コマンド（指令）：按Y键弹出指令。
  - ├せいれつ（排序）：可以对菜单中的队员按名字、昵称、等级、能力等不同方式排序。
  - ├ゼッケン（编号）：改变队员的球衣编号。
  - ├わかれる（开除）：开除队员，剧情加入的队员和正选队员无法开除。
  - ├そうび（装备）：查看和更换队员的装备，该界面下按左右键可更替显示的队员。
  - ├ひっさつわざ（必杀技）：查看和更换队员的必杀技，通过秘传书学会了必杀技只能装在最后两格。
  - └アイテム（道具）：查看或使用物品。

もちもの（所持品）：使用或更换道具、装备和必杀技的选项。
- ├アイテム（道具）：查看或使用物品。
- ├そうび（装备）：查看和更换队员的装备，该界面下按左右键可更替显示的队员。
- └ひっさつわざ（必杀技）：查看和更换队员的必杀技，通过秘传书学会了必杀技只能装在最后两格。

せんじゅつ（战术）：进行队伍阵型变更的选项。
- ├ストーリー：对大型比赛的阵型和球场上球员的位置进行变更。
- ├バトル：对小型比赛的阵型和球场上球员的位置进行变更。
- └つうしん：对通信对战的阵型和球场上球员的位置进行变更。

じょうほう（情报）
- ├ブログ（博客）：记录游戏主线剧情的纲要。
- ├選手バインダー（选手档案）：记录遇到过的球员，如果能成为伙伴的球员可以显示更详细的资料。
- ├ケータイ（手机）：询问通过挖墙角系统说得的球员情况。
- ├ユニフォーム（队服）：更换队服。
- ├つうしん成绩（通信成绩）：查看通信对战的详细内容。
- └FFI：查看FFI比赛对战表。

システム（系统）
- ├きろく（详细资料）：查看比赛胜率、游戏时间等详细情报。
- ├ヘルプ（帮助）：查看关于游戏系统的教学。
- └せってい（设定）：改变游戏的各种设定。

セーブ（存档）：保存游戏。



能力提升 

游戏中，球员的能力主要通过升级和特训进行提升，通过完成小型或大型比赛可以获得经验值，角色升级时除了会提升部分能力，还可以学会更强力的必杀技。另外本作对等级的要求非常高，即使玩家的球员的能力比对方高，如果对方的等级超过玩家球员的等级，那么同样会形成非常强的压制，必杀射门都有可能被对方门将轻松挡下。另外一个提升能力的方法是使用热血点数给球员进行特训，在地图上有闪电标志的地点就是可进行特训的地方，每个特训地点都会针对7项能力的其中一项进行训练，玩家可以选择性地对球员进行培养。同一个球员特训的次数越多，消耗的热血点数也越多。



特训

为了提升队伍的整体实力，游戏几乎从头到尾都在进行特训。而在游戏中，除了练级外，真正能进行特训的只有两个地方。其中之一就是左边提到过的消耗热血点数进行特训的地点，另外一个就是第五章增加的地下修炼场。在修炼场里玩家可以自己选择进行特训的内容，之后需要完成几场小型比赛和一场大型比赛，完成比赛后全队所有成员根据之前所选定的特训内容提升能力。





GP、TP和TTP



GP相当于球员的体力值，本作回归到了初代的系统，球员无论是抢断、传球还是射门都会消耗GP值，因此GP的作用十分重要，GP有以下几点注意事项：

1.冲突时会消耗GP，GP残余量越多，冲突的胜率越高。

2.GP残余量越多角色的体力越充沛。

3.当GP残余量过少时，角色会进入“体力透支”状态，此时球员在球场上的移动速度降低，冲突的胜率降低，看到这种情况时要么换人，要么使用道具进行回复。

4.即使在比赛中把角色换下场休息也不能回复GP值，比赛由上半场切换到下半场时GP和TP会自动回复少许，在比赛中主要通过使用道具进行回复。

5.传球、射门、守门也会消耗少量GP，GP残余量过少时射门的力量、守门员的防守范围都会降低。

必杀技是决定比赛胜负的关键，主要分为射门（シュート）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）四个类型，使用必杀技就会消耗TP。必杀技有以下几个使用要点：

1.必杀技只有在对应的冲突中才能使用（比如抢断只有在防守对方带球队员时才能使用），在冲突时如果角色持有对应的必杀技，选择画面中的“技”图标，再选择相应的必杀技就可以使用。



2.必杀技同样有属性相克，在冲突时如果双方都发动必杀，属性克制对手的必杀技取胜的几率较大。

3.冲突中如果双方都使用必杀技，属性互相不克制的情况下，消耗TP更多的必杀技取胜的几率较大。

4.必杀技消耗的TP越多威力越大。

5.如果必杀技的属性和角色属性相同，必杀技的威力会强化，反之亦然。

6.必杀技不是万能的，如果对手的能力或等级高于我方很多，必杀技失败的几率会很高。

TTP是本作新增的要素，我们可以将其称为队伍必杀槽，使用必杀战术就会消耗这项数值。TTP无法在比赛途中进行补充，因此在进行对决时要合理分配必杀战术的使用时机。

※在比赛中点击下屏手型图标可以暂停比赛，此时不但可以设置各个球员的行进路线，还可以进入菜单画面给球员使用道具，一场球赛最多只能使用三次道具，暂停比赛后需要等待一段时间才能再次暂停比赛。

必杀技的习得方法



球员除了依靠提升等级来习得必杀技外，还能通过秘传书习得必杀技。秘传书的使用方式为打开菜单，选择"もちもの"中的"ひっさつわざ"选项，最后两个空格可以用来放置通过秘传书学会的必杀技。需要注意的是每个角色最多只能保留两个通过秘传书习得必杀技

如何扩大自己的队伍

由于本作的GP消耗过大，单靠剧情流程加入的伙伴是无法在比赛中轻松胜利的，本作中拥有超过2000名球员，其中不乏强力的球员。而搜寻这些球员的方法也多种多样，下面就来介绍一下各种搜集球员的方法。

人脉系统

在第二章开始就可以解锁人脉系统，只要调查雷门宿舍里的机器（巴士和之后莱欧科特岛上的宿舍里也有该机器）即可，通过人脉搜索可以找到各种各样的球员，只要消耗友情点数便能把人脉表上的队员招来。选择需要招募的队员后，系统会告诉玩家这名选手所处的大致位置，找到并和他对话后有可能会进行一场小型比赛，胜利后就可以将其收入队伍了。只是除了一些需要特定条件才能招入的球员外，大部分球员的能力都很平庸，没有太大意义。

扭蛋机

玩家在流程中能获得各种硬币（随机遇敌胜利和宝箱里都可以获得硬币），用硬币可以在各大城市的扭蛋机使用，有一定几率会抽到新球员，这是本作新增的系统。

战后招募系统

同样是本作新增的系统，在小型比赛中获胜后有一定几率会获得对方其中一名选手的崇拜，此时他会主动要求加入队伍，其中不乏造型奇特的选手，玩家可以在练级的同时扩大队伍的人数。

宝箱战

从第三章开始加入的系统，和雷门宿舍里的火来校长对话就能再次挑战玩家在流程中遇到过的队伍。该系统和人脉系统类似，只有打倒前一支队伍才能解锁与之相连的下一支队伍。在宝箱战界面中下屏显示可以挑战的队伍和路线，而上屏显示挑战该队伍的条件，此外，在通关后可以和圆堂大介对话挑战更高难度的宝箱战，开启深处的宝箱可以得到意想不到的队员哦！

挖墙角系统



在第三章开启该系统，之后就可以开始挖墙角行动了，调查雷门宿舍里的机器（人脉系统旁边一台）就能使用该系统。所谓挖墙角系统也就是笼络其他队伍中的队员成为我方的队员，不过事先必须战胜过该队伍才能进行挖墙脚。当玩家选定想要招募的球员后就需要等待一段时间，之后选择“じょうほう”菜单中的“ケータイ”打电话询问详情，如果成功说得，对方会要求和我们来一场较量，胜利后就可以把他收入球队中了。只要墙角挖得好，没有对手打不倒，通过该系统可以挖出不少的强力角色，一定要活用。



比赛相关



比赛类型

游戏中比赛分为小型比赛（4对4）和大型比赛（11对11）两种类型，需要注意的是由于本作的剧情是世界杯淘汰赛，和世界杯相关的大型比赛都有GAME OVER的设定，如果比赛失败将直接回到标题画面，在比赛前切记先存档再挑战。而小型比赛即使输了也没多大影响，只会扣除少许热血点数和友情点数，如果在小型比赛中逃跑则会扣除较多的热血点数和友情点数。

大型比赛

游戏流程中会有一些11对11的练习赛，若下半场结束时的比分持平，则进入加时赛。加时赛分上下半场，各15分钟。若加时赛时间结束之后分数还是持平，则进入点球环节。具体是将球门划分为3个部分，进攻方和防守方都要选择进攻或者防守的领域。此外，和世界杯相关的主线剧情比赛如果比赛结束时无法取胜，游戏会直接GAME OVER。

替补选手

能参战的选手只有16人，多余的选手只能安排在后方待命，找宿舍的古株先生对话后可以选择在故事模式或通信对战模式中出战的选手，这样就能将待命的队员换到参战的队伍中，从而调整整个队伍的人员结构。

传球

在我方持球的时候，只要点击屏幕，持球的队员就会朝着玩家刚才点击的位置传球。根据球员的能力，传球的距离和精度也有所不同，距离太远的情况下传球路线可能会出现偏差。另外，敌人的AI较高，不能一味让前锋往前冲，以免越位的情况发生。速度（スピード）会影响球员在球场上的移动速度，着重强化此项能力可以让队员的跑动更积极，玩家则更容易传出高质量的空档球。

小型比赛

除特殊情况外，分为以下四种类型：

1.在15分钟内射门得分，在规定时间内没有射门得分或者让对方得分即为失败。场上的特征是双方都有球门。这种比赛是最常见的，活用传球让队友到达球门前射门可以快速胜利。

2.在15分钟内将球从敌人手中抢过来，规定时间内未抢到球即为失败。场上的特征是双方都没有球门。只要让速度快的人追着球跑，追上后直接铲球即可。

3.在7分30秒内不让对手射门得分。对手射门得分即为失败。场上的特征是只有我方有球门。这种战斗比较少见，不过只要能抢到球的控制权，战斗的胜利也就到手了。

4.在7分30秒内保证球在我方控制之下，球被截走即为失败。场上的特征是双方都没有球门初始时球由我方控制。这种战斗只有在个别招新队员的时候才会出现，难度比较大，尽量到处传球吧，当持球和敌人相遇时不要吝啬TP，直接用必杀技来过人。

更换阵型

比赛开场前，玩家可以随意更换阵型和出场选手，阵型可以通过剧情发展或在宝箱中获得。比赛中只要发生犯规、出界或进球等需要重新开球队情况下，选择“メニュー”选项可进入选手更换界面，此时也可以进行阵型和选手的更换。





冲突





双方球员接触时会进入冲突画面，此时会出现指令的选择。左边的指令为身体对抗，右边的指令为铲球。在指令选择的时候上屏会显示数值，玩家可以根据数值的多少来决定用什么方式对抗。不过铲球的犯规几率较大，在禁区内防守时尽量别用。

射门

当球员进入射程范围内后点击球门即可进行射门，射门范围大致在禁区附近。普通射门时会有一个力度选择，力度越大，球速越快，但精度越低。此外，本作同样可以采用让一个前锋上去把守门员引诱出来，再传给队友射门的方法轻松得分。

防守技

除守门员外，球员也能防守对方的射门。必杀技里带“B”符号的技能为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择是否使用该技能，使用成功后可以对对方的射门进行阻拦，就算阻拦不成功也能很大程度削减射门的威力，给守门员减轻负担。

远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，无论球员身处什么位置，按下下屏的“S”型图标即可进行远射。远射虽然可以瞬间发动射门，不过由于距离太远，就算是使用必杀射门，威力也不大，很容易被对方使用必杀挡下此次射门，一般在对方守门员TP耗尽时才考虑使用必杀进行远射。

连锁射门

在发动远射的时候，球的前方会出现一个扇形的连锁范围，此时如果我方球员带有含“C”符号的必杀射门技能并且处在这个连锁范围里，就能使用该必杀技发动连锁射门。经过连锁后的必杀射门威力会得到提升，只是对球员的站位要求比较高，有机会再进行连锁，不必刻意追求。

热血模式

本作的发动方法和前作一样，在比赛中同时按下L和R键几秒钟就会发动。发动后射门的力量提升，冲突的胜率增加，使用必杀技消耗的TP变成原有的3/4。

必杀战术

从第二章开始引入的新系统，也是本作新增的系统。在比赛中点击下屏中的“T”字型图标就能发动，发动后玩家可以选择一种必杀战术（必杀战术可以通过剧情发展增加），在前场或后场可使用的必杀战术各不相同，必杀战术的要点如下：

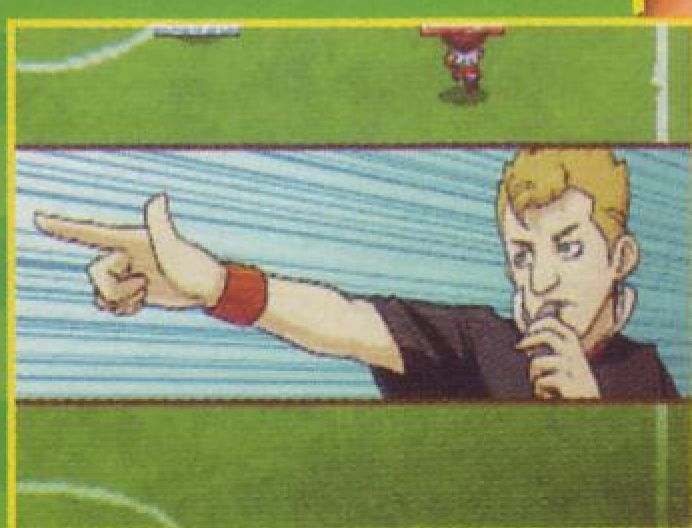
1.发动必杀战术需要消耗TTP值，TTP值无法在比赛中回复。

2.必杀战术分为抢断阵型和进攻阵型，其中抢断阵型必定能从对方脚下断球，而进攻阵型可以用特定的方式带球突进一段距离。这里建议使用后面一种战术，可以快速突破到对方的禁区进行射门，对敌人的威胁很大。注意，敌方球队也会使用必杀战术。

3.如果双方都发动必杀战术，消耗TTP值较多的一方获胜。

4.使用必杀战术后需要经过一段时间才能再次使用。

关于犯规



除了越位和出界，双方在进行冲突时也可能被判犯规。本作的犯规判定比较严格，使用铲球或者比较暴力的断球必杀技都有很大几率被判犯规，因此要尽量避免在禁区里发生冲突。

剧情攻略

本文剧情以爆破版本为准，两个版本流程一样，区别在于通关后的隐藏队伍、流程中获得的奥义书、能收集的球员以及部分剧情。

序章

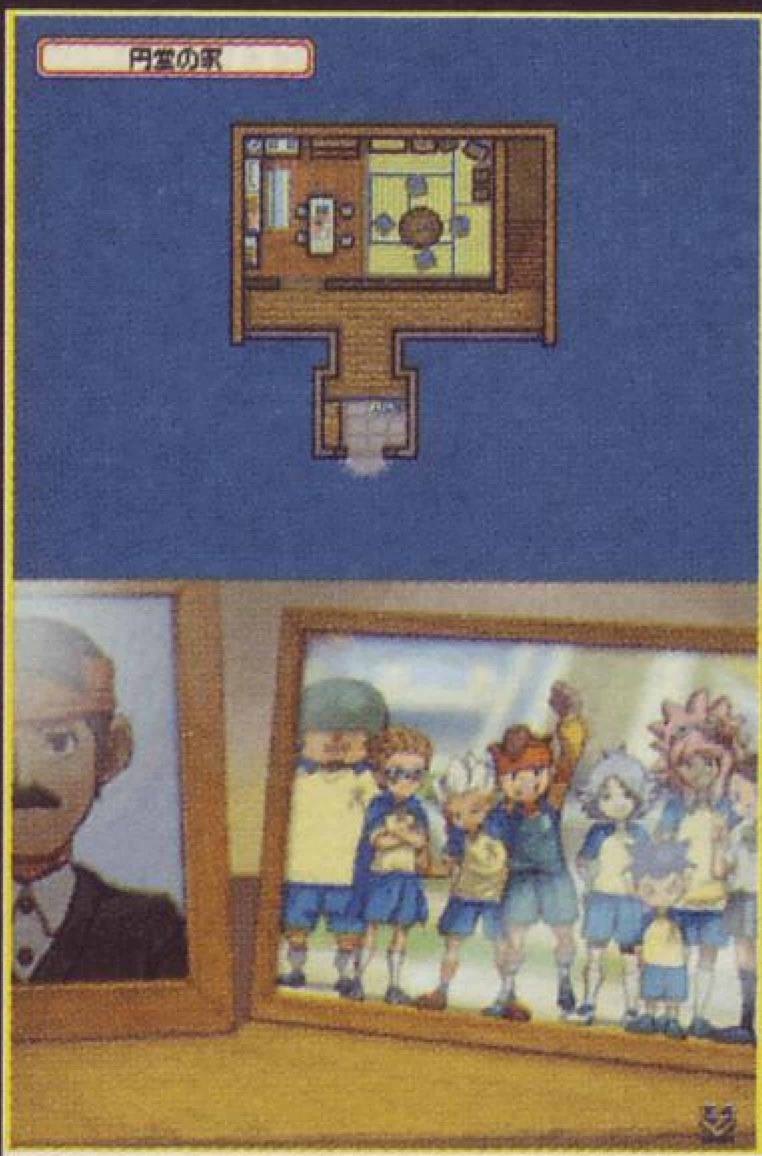
数年前，在非洲南部的一个小国里，年幼的洛可可（ロコ）被一位奇怪的大叔看中，时至今日已经成长为出类拔萃的少年足球选手，其必杀技“神之手”更是用得神乎其神，如今，他将代表非洲出战世界大赛（以下简称FFI），与世界各地的强敌对战，而本次的FFI也由此拉开了序幕。

第一章 踏上世界的旅途！日本代表队是谁！

剧情

“守，来挡住我这一球吧！”、“你、你是？”、“挡得漂亮，不过，难道这样你就满足了么？世界上还有高手等着你去挑战”、“老伯，你究竟是谁啊？”、“守，世界的大门向你敞开，快去创造奇迹吧！”

虽然做了个莫名其妙的梦，不过元堂守可没时间慢慢琢磨，匆匆吃过早饭后元堂以最快的速度冲到了商店街，在被风丸等人一阵抱怨后总算是拿到了自己心仪的球鞋。就在众人说笑之余，染冈发现了前方不远处有一个被不良少年勒索的人，正当元堂准备和这群不良少年理论时，他们好像看到了什么瘟疫似的飞快地逃离了现场。被救下的少年名叫宇都宫虎丸，而且这个少年似乎认识元堂一行人，一问之下才知道原来他是被响木教练特地叫来参加今天的集会活动的。



当元堂一行人和虎丸一起来到雷门中学后发现操场上聚集了之前在日本各地遇到的伙伴，甚至连曾经为敌人的基山广、绿川龙二以及不动明王都在，就在元堂惊愕之余，响木教练向大家解释了今天这次集会活动的主题，那就是选定代表日本国家队参加FFI的队伍人选。如今要从22名球员里选出其中16人代表日本参战，因此响木教练要求元堂和鬼道分别带领10人进行技术性切磋，通过比赛来确定人选。除此之外，响木教练还带来了一位新经理——久远冬花，而冬花的父亲久远道也则是今后日本代表队的新教练。

虽然在决定人选的途中出现了夏末出国、鬼道对不动明王加入队伍表示不满、虎丸不射门以及新人成为决定人选等诸多问题，但最终代表日本参加FFI的人选还是定下来了，元堂对今后的比赛也是充满了信心，不过新教练久远道也却一眼看出了这支队伍的不足之处，在打击过元堂的自信后，久远教练也开始着手强化整支队伍的训练课程了。




简要流程

前往商店街与风丸一行人汇合。



帮助商店街的少年摆脱骚扰，需完成一场小型比赛。



前往雷门中，剧情后与广场上所有人对话，最后再与木野（きの）对话。



和球场左边的冬花（ふゆか）对话。



进入合宿所与火来校长对话。



到商店街的雷雷轩（跟着紫色的箭头走）和鬼道（きどう）对话，剧情后需要在元堂和鬼道带领的队伍中二选一。



前往雷门中学操场进行特训（如果选择的是鬼道则前往河敷川的球场进行特训），出门后发生剧情比赛，之后在地图上移动就会遇敌了，特训类容为4对4的小型比赛，需要进行15分钟的比赛，比赛结束后和各自的经理对话。



前往河敷川与鬼道对话（如果选择的是鬼道则前往雷门中学操场与元堂一行人对话）。



前往南东京的空港与夏末（なつみ）对话。



前往雷门中学操场与木野对话两次，之后正式开始日本国家队参战人选的对战比赛。



与木野对话，剧情后第一章结束。



日本代表队A VS. 日本代表队B

游戏的第一场正式比赛，上半场和下半场开球后都会触发特殊剧情，不过对比赛没有多大影响。如果之前选择的是元堂，那么这场战斗的难度会稍微高一点，因为对方的守门员会强力必杀技“无限之手（ムゲン・ザ・ハンド）”，因此要做好必杀射门被挡住的准备，不过只要不断进攻耗尽对方守门员的TP槽就可以随便得分了；如果之前选择的鬼道，那么只需要让鬼道和豪炎寺用最强必杀技射门即可，元堂的必杀“正义的铁拳（せいぎのてっけん）”毫无威力可言。



第二章 亚洲区预选开赛！被诅咒的教练·久远之谜！

剧情

经过一天的休息后，训练正式开始，可就在大家正在进行紧张的攻防训练时，久远教练却狠狠地批评了只站在禁区内进行防守的壁山以及听鬼道的话却传球失误的风丸，不过却对一意孤行的不动明王进行鼓励，并且训练结束后还告诫元堂、豪炎寺、鬼道等人目前的队伍只是临时队伍，如果有什么问题他会随时进行人选的更换。

对于脾气如此怪异的教练，大家的心里都有着不同的想法，而队伍里的情报收集者春奈音无则很早就开始查找新教练久远道也的相关资料，在众人的努力下总算在足球协会里找到了相关情报，让人惊讶的是这位现任教练有着“被诅咒的教练”这样的可怕名号，拥有这一名号的原因是因为之前在担任樱咲木中教练的时候，因为决赛前发生了某事件，导致樱咲木中直接放弃了比

赛，提出放弃的人正是久远道也，从此也就成为了业界的笑柄。

回到学校后便遇到了澳大利亚代表队的队员，虽然没起什么大的冲突，但是对方瞬间将纲海包围的战术还是引起了大家的注意，世界级球队的实力果然不容小觑。很快便到了FFI预选赛抽签的日子，这次的亚洲地区预选赛一共有8个国家参加，通过淘汰赛的规则将决出一名冠军队伍代表亚洲地区参加正式的FFI决赛，而日本队第一战的对手就是之前在学校里起过冲突的澳大利亚队。

回到学校后，久远教练立即公布了接下来的战略方针——接下来两天禁止特训，所有人必须呆在合宿所里，禁止外出。正处于磨合期的队伍再加上澳大利亚那令人窒息的包围战术已经让元堂等人焦头烂额了，可教练却禁止大家进行特训，这让所有人对久远道也的做法都感到不满。不过教练的命令已经下达，不管元堂怎么求情都没有用，但是很快元堂便找到了新的特训方法，那就是在合宿所里空间不大的房间内进行训练，这也是大家目前惟一能做的努力了。

两天后，日本队的第一场比赛正式开始了，开球后澳大利亚队就马上使用了围攻战术，就在队员们还没来得及反应时已经被先攻入一球。正当澳大利亚准备故伎重演时，久远教练终于发话了，“打开宝箱的钥匙就在你们自己的手上”，机智的鬼道马上就理解到了教练这句话的含义，这是让他们回忆在合宿所的小房间里进行练习的感觉，房间内狭小的环境和澳大利亚队的围攻战术如出一辙，化解这个战术的关键就在于四个角，明白了这一点后，对方的战术也就发挥不了作用。

在全队的努力下，日本队首战告捷，在高兴之余鬼道说出了大家心中的疑问，为什么通过特殊训练让大家掌握破解澳大利亚队战术的教练会被称为“被诅咒的教练”，于是和久远是老相识的响木教练说出了10年前的事件。10年前，久远带领的樱咲木中打入了全国大赛的决赛，不过由于队员和对手球员发生了冲突，而对方恰好又是影山带领的帝国学园，因此影山抓住这点不放让久远的球队无法参加任何赛事。为了保全球队，久远将所有责任都揽到了自己身上，并且代表球队宣布放弃决赛，除此之外自己还受到了10年不能担任教练的处罚，因此不明白真相人都认为放弃决赛是久远的责任，也就有了“被诅咒的教练”这一说。虽然被禁止担任教练，但10年来久远对足球的热情丝毫未减，自己一个人研究了不少战术，因此响木才会让久远来担任元堂一行人的教练。虽然久远道也依旧是一副冷漠的表情和我行我素作风，但知道了真相的队员们对这位教练的印象多少都有了转变。





简要流程

离开房间前，古株和玩家对话后开启战后招募系统扭蛋机系统，同时和合宿所的古株对话后可以进行参战角色的更换操作。
↓
前往操场进行特训。
↓
与木野对话。
↓
前往左边的足球部部室与音无（おとなし）对话。
↓
前往南东京的サッカー协会，从房间左上角的门（转换一下角度就能看到被挡住的门了）进入地下室后调查地上闪光点。
↓
前往雷门中学操场与外国人对话。
↓
与操场右边的木野对话。
↓
前往河敷川与塔子（とうこ）对话触发剧情，再次与塔子对话进行与女子队的对战比赛。
↓
与塔子对话，剧情后开启宝箱战，与合宿所的火来校长对话即可进行对战。
↓
前往サッカー协会与久远道也对话。
↓
返回雷门中学操场与久远道也对话。
↓
在合宿所与冬花对话。
↓
返回一楼玄关处与木野对话。
↓
返回二楼元堂的房间调查闪电标志并进行强化训练。
↓
与木野对话。
↓
与操场的古株对话后前往南东京的フロンティアスタジアム。
↓
与左侧休息室的久远道也对话。
↓
与木野对话后进行与澳大利亚队的对战比赛。

日本代表队 VS. 女子选拔队



比较弱的一支队伍，不过两名前锋都有必杀射门并且等级都在10以上，建议将守门员换成立向居，靠他的必杀“无限之手”可以挡住对手的一次必杀射门。对方守门员的等级不算太高，而且必杀技威力不大，用豪炎寺和鬼道的必杀就可以轻松破门，基山和绿川宇宙级别的必杀射门更是不在话下，只要不断用必杀射门进行强攻就能轻松取胜。



日本代表队 VS. 澳大利亚代表队

上半场必须让纲海首发，虎丸和不动座替补席。开球后会发生固定剧情，对方使用必杀战术后首先破门，再次开球后再度触发剧情，我方学会克制对手的必杀战术，之后就可以正常比赛了。对方守门的必杀比较厉害，需要用TP消耗40以上的必杀射门才有破门的可能，豪炎寺、吹雪、基山的强力必杀可以发挥威力。下半场必须让纲海和虎丸在赛场上，开球后发生剧情，之后将球传给纲海并射门时学会新必杀，必定破门得分。接下来只要让前锋猛射门就可以了，GP和TP不够了就及时回复，在对方防守队员比较多时就点击“T”标志使用必杀战术来突破吧。

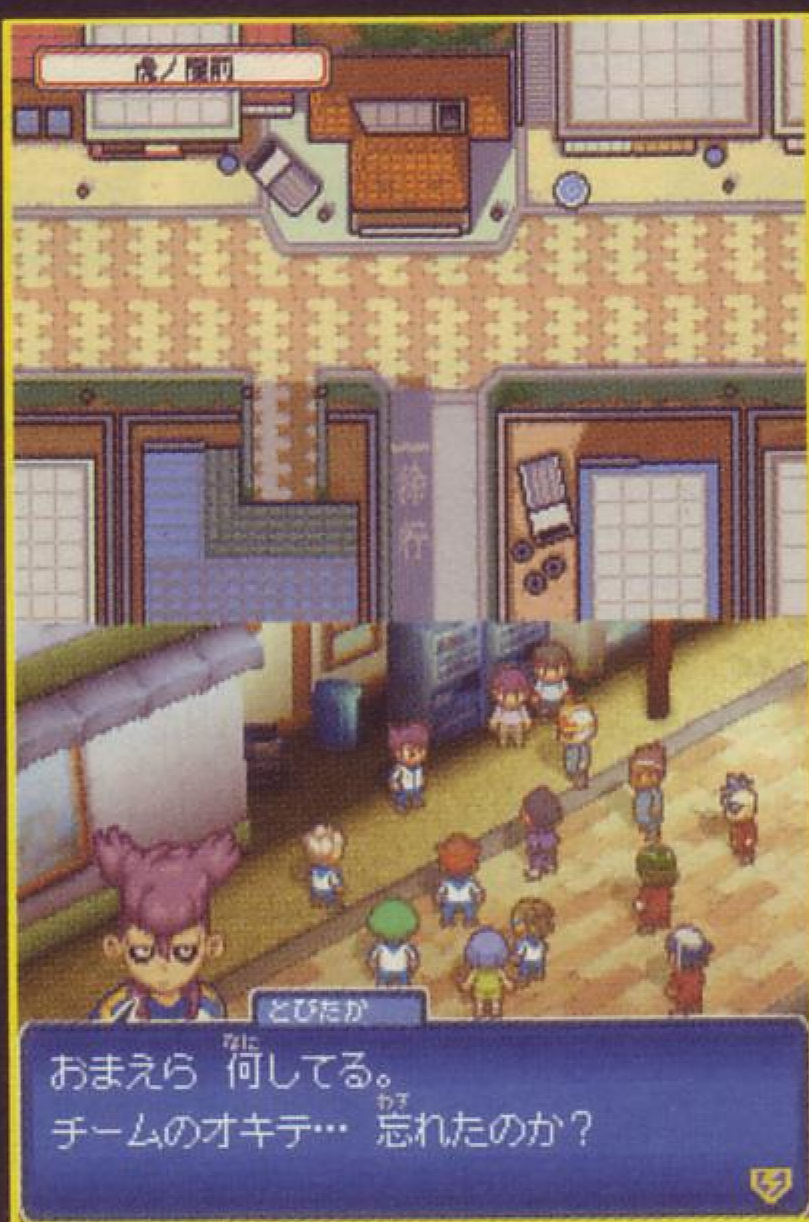
第三章 虎丸的秘密！悲剧的王牌射手！

剧情

虽然解决了球员和教练之间的隔阂，但现在的日本队依旧存在许多问题，其中，能力优秀但始终不肯自己射门的虎丸和连最基础的足球技巧都不会的新人飞鹰（とびたか）是目前球队的两个老大难问题。第二战的对手是卡塔尔队，由于地处沙漠地区，因此这支队伍的体力和韧性相当了得，所以目前日本队主要针对体力和身体能力进行特训，最简单的办法就是跑步。

就在大家确定了训练方针后，虎丸又找借口避开了特训，情报收集者音无提议前往虎之屋一带打听情报。刚进入虎之屋一带，元堂一行人再度碰到了之前企图勒索虎丸的不良少年，而这次似乎还有这群不良少年的头目，就在双方准备起冲突时，飞鹰及时赶到并制止了不良少年的行动，而从他与那群不良少年的对话得知以前是这群少年的领导者，不过目前这个组织已经被一个名叫鸦（カラス）的人操控，以前跟随飞鹰的成员有不少都由于惧怕鸦的实力而投入了他的门下。虽然之前跟随飞鹰的小弟一再劝说飞鹰返回组织，不过飞鹰却始终无动于衷，到底是什么原因让这个根本不懂足球的家伙硬呆在球队呢？

从被勒索的小孩那里打听到了虎丸在一家名为“虎之屋”的店里打工，在店里找到虎丸后才得知原来这是他家开的店，由于母亲体弱多病，因此虎丸每天都要回家帮母亲打理店内的生意，这也是每次训练结束后虎丸都要急忙赶回家的原因。当元堂帮虎丸送外卖时，在商店街意外发现飞鹰和响木教练在一起，而且还打听到他们两人经常在后街的空地进行特训，虽然目前还不了解飞鹰和虎丸真正的秘密，不过得知大家都在以自己的方式进行锻炼，元堂也将一颗悬着的心放了下来。



经过几天的体力强化训练，队伍的耐力有了明显的提高，不过还是无法和长期在沙漠里进行锻炼的卡塔尔队员们相比，因此久远教练将活力十足的虎丸安排到下半场时上场。很快，虎丸就

带球突入了对方的禁区，不过关键时刻他依旧选择了并不明智的传球。虎丸之所以不愿意射门，是因为他从小就拥有很高的天赋，以前和朋友一起踢球时总是因为自己优秀的球技被队友指责，为了和大家一起开心地踢球，虎丸开始慢慢隐藏自己的真实实力。"为什么不选择射门？"、"我觉得让前辈来得分会比较好……"、"为什么不自己得分？要知道你现在面对的敌人是整个世界，要是你不发挥出你真实的实力，队友就会被你连累。"、"射门吧，展现出你的实力，让我们一起快乐地踢球！"在元堂和豪炎寺的鼓励下，虎丸总算解放了长久以来压抑的力量，一发猛虎射门穿透了守门员的防线，得分了！

在下半场虎丸的猛烈攻势下，日本队获得了第二场比赛的胜利，赛后大家在庆祝时才得知原来虎丸还只是小学六年级的学生，如此小的年纪就有不亚于豪炎寺的实力，实在让人刮目相看，也许再过几年，真的能成为超越所有人的王牌射手。





简要流程



虎丸暂时脱离队伍，前往南东京的虎ノ屋，与不良少年进行小型比赛。

↓

进入虎ノ屋。

↓

前往商店街的运动用品专卖店前与备流田（ビルダー）对话。

↓

前往商店街后面的空地与老爷爷对话。

↓

返回虎ノ屋与虎丸对话，剧情后虎丸回归队伍。

↓

开启人脉系统后使用合宿所门口的机器找到上面惟一的球员，然后到虎ノ屋左侧与该球员对话，之后返回合宿所与冬花对话。

↓

到操场与木野对话。

↓

绿川和基山暂时离开队伍，前往学校左边的停车场与基山对话，剧情后绿川和基山回归队伍。

↓

前往フロンティアスタジアム，与左侧休息室的久远道也对话。

↓

与木野对话后开始与卡塔尔队的对战比赛。

日本代表队 VS. 卡塔尔代表队

上半场需要把虎丸和不动放在替补席，开球后会被对方强制断球，不过威胁不大。对方守门员的必杀依旧很废，用大威力必杀射门可轻松破网。20分钟后，我方全体队员GP降低，如果前锋之前射门过于频繁，此时会出现体力透支的状态，想办法熬过最后的10分钟吧。下半场需要将虎丸和豪炎寺放在赛场上，开球后发生剧情，之后让虎丸使用必杀射门就会触发剧情CG，必定入球。如果上半场进攻猛烈的话，此时应该有2～3分的领先优势，接下来就可以拖时间等到比赛结束了。


ドラ一イブ！！

第四章 ★亚洲地区巅峰对决！★夺取前往世界的门票吧！

剧情

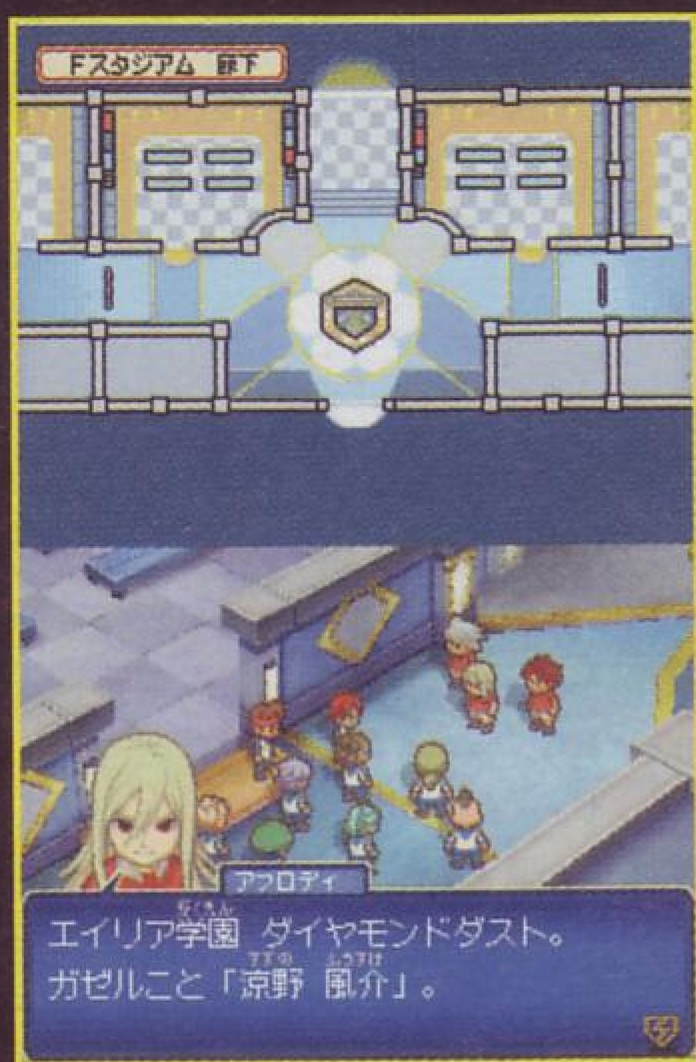
终于要迎来预选赛最后一场战斗了，决战的对手是之前呼声最高的韩国代表队。就在大家商量如何进行特训时，由曾带领过元堂一行人成长为地上最强球队的瞳子教练领着一支名为“新日本”的队伍来到了雷门中学，而他们的目的则是向日本代表队宣战。“新日本”由之前的外星人学院成员之一的沙木沼（さぎぬま）所带领，为了向元堂挑战，沙木沼孤身一人跑去向瞳子情愿，最终瞳子被他的真诚打动，所以才会带着这支队伍来这里。

久远教练稍作考虑后就同意了这次比试，也许这正是短时间内提高日本队整体实力的好机会。训练途中，响木教练让元堂到商店街后面的空地陪飞鹰进行特训，在这里，元堂用真挚打动了飞鹰。这个原本厮混于各地的孩子在遇到危机时被响木从远处踢出的足球所救，心存感激的飞鹰对响木的话言听计从，“你的腿很有力，想不想用他来做点打架以外的事呢？比如踢球。”就因为这一句话，飞鹰开始了他的足球生涯。

与新日本队的对战十分激烈，但最终还是以一球的优势险胜，对战之后沙木沼将未完成的两本必杀技记录交给了元堂，经过这场比试和习得新必杀技必定能使目前的队伍再度提升一个档次。众人在紧张的特训中迎来了正式对战韩国队的日子，在进行必杀技的训练期间，豪炎寺曾因为父亲反对自己踢球而迷惘过，不过在元堂和队员的鼓励下，他已经走出了阴霾，不管是否能继续足球这条道路，这最关键的一场比赛他一定会全力以赴，而收到了疑似自己爷爷来信的元堂也暗自练习起了新的必杀技，也许踏上了世界之旅就能见到传说中的爷爷，元堂大介。

虽然不知道久远教练的用意，但是大家还是义无反顾地跳进了泥坑进行特训，在短暂的几天时间里，每个人都以自己的方式努力着，为了各自的梦想努力着。

决赛当日，当众人乘车准备前往赛场时发生了一点小插曲，由鸦带领的不良少年挡住了球队的去路。正当飞鹰准备牺牲自己为球队开路时，以前跟随飞鹰一起打拼的同伴们及时赶到，看着为了自己拼命的伙伴，飞鹰也更加坚决了踢球的决心。



决赛终于开始了，观众席上也聚集了许多熟悉的人。虽然对手是韩国队，不过这里面的其中三人大家却并不陌生，他们分别是世宇子中学的亚风炉以及外星人学院的凉野风介和南云晴矢，而结合了三人力量的合体射门更是强大无比。除了威力超群的射门，韩国队还有为了胜利而不择手段的必杀战术“完美灼热地带（パーフェクトゾーンプレス）”，吹雪就因此受伤，不过此前大家在泥地里进行的特训发挥了功效，只要不让球落地，韩国队就没有机会使用连球带人一起干掉的举动特技。由于战前经过了充分的训练，不少球员都在球场上领悟了全新的必杀技，就连一向孤僻的不动明王也领悟了和鬼道合作的双人必杀技，队员的默契正在慢慢提升，队伍的灵魂正在慢慢觉醒，最终，日本队毫无困难地赢得了比赛，拿到了前往世界的门票。





简要流程

飞鹰暂时离开队伍，和木野对话。
↓
前往商店街后街的空地与飞鹰对话。
↓
再次与飞鹰对话，剧情后飞鹰回归队伍。
↓
与沙木沼对话后开始与新日本代表队的对战比赛。
↓
与木野对话。
↓
豪炎寺暂时离开队伍，前往铁塔与豪炎寺对话，剧情后豪炎寺回归队伍。
↓
回家与母亲对话。
↓
返回雷门中学合宿所与食堂的木野对话。
↓
前往商店街的雷雷轩与响木对话。
↓
前往病院与木野对话。
↓
前往雷门中学体育馆门前与久远道也对话。
↓
与木野对话。
↓
与大巴里的古株对话后发生剧情，之后前往フロンティアスタジアム，与木野对话后开始与韩国代表队的对战比赛。
↓
比赛结束后，吹雪和绿川因伤退队，染冈和佐久间加入队伍。
↓
前往空港与久远道也对话。

日本代表队 VS. 新日本代表队

开球后会发生剧情，必定被对方攻入一球，因此我们必须更积极地进攻才能扳回劣势。对方守门员的三人合体必杀防守能力很强，建议先用消耗TP少的射门来引诱对手使用合体必杀，等他把TP耗光后就可以慢慢折磨了。总体来说，对手的实力比较强，球员跑动的速度比较快，在传球时一定要减少失误，我方的守门员依旧使用立向居，至少能拼命挡住一次射门。

日本代表队 VS. 韩国代表队

比赛开始前需要调整首发队员，必须上场的有鬼道、绿川、吹雪、风丸和壁山，元堂和不动则必须坐在替补席里。开球后触发剧情，必定被对方三人合体必杀破门，再度开球后发生剧情并学会新必杀战术“天空之路（ルート・オブ・スカイ）”以及由风丸的新必杀技破门得分。之后便是正式的比赛了，对方的三人必杀技虽然很厉害，不过凉野风介和南云晴矢的必杀过人技很耗TP，一旦使用后就不存在必杀射门的威胁了，而对方的守门必杀很弱，可以轻松破门得分。下半场必须让不动、豪炎寺、虎丸和飞鹰上场，一大段剧情后不动、飞鹰、虎丸分别学会新必杀技能，让虎丸用新学会的必杀技射门会触发CG剧情。

第五章 终于来到了足球之岛！这就是世界的舞台！

剧情

在看过决赛后，豪炎寺的父亲终于承认了儿子的足球之路，虽然吹雪和绿川因伤不能继续和大家一起旅行，但经过特训的染冈和佐久间将继承他们的意志与世界级的强敌奋战到底。在日本队的少年们踏上足球之岛的同时，远在非洲南部的一名少年也怀着同样的梦想踏上了前往世界之巅的旅程。

莱欧科特岛（ライオコット岛）就是本次世界大赛的场地，主办方将小岛分成了若干区域，每支参加比赛的队伍都有自己对应的区域，而在该区域内的建筑和该国的建筑风格极其相似，让参赛者时刻都有回家的感觉。虽然岛内建造得十分豪华，不过依然有不法之徒存在，壁山就在岛上遇到了小偷。不过在追逐的途中，小偷被一名不知哪个球队的球员给制服了，华丽的技巧和大威力的射门让元堂既错愕又兴奋，这就是世界级球员的实力啊！

在开幕式当天，元堂发现了一些熟悉的脸孔，其中有美国队的土门和一之濑，还有之前曾帮助壁山夺回钱包的意大利队长。这次的比赛一共有10支队伍参加，他们都是从世界各地选拔出来的最优秀的队伍，比赛规则和大家熟悉的世界杯类似，首先将这10支球队分为A、B两组，每组5支球队，然后让这5支球队进行循环赛，获得胜利的球队可以得到3分、平局1分、输掉则为0分，最后选出两个组积分前两位的球队进行最后的决赛。日本队分在了A组，同组的有意大利、阿根廷、英格兰和美国，第一场战斗的时间是两天后，要面对的是英格兰队。

就在大家刚得到分组的消息时，英格兰队已经送来了聚会的邀请函，作为了解对手的好机会，元堂一行人自然得前去拜访，不过大家都看得出这是一场鸿门宴，参加聚会时英格兰队队长毫不犹豫地向元堂发起挑战，用超强威力的射门给了日本队一个下马威。面对接下来要面对的如此强势的对手，日本队也只能在有限的时间内进行强化训练，期间还遇到了意大利队长和阿根廷队

长，个个都是实力超群的选手。

比赛的日子很快就到了，虽然对方的射门依旧可怕，但经过特训的元堂还是拼命挡了下来，在特训中途，一位似曾相识的老爷爷说的话让元堂十分在意，“难道你不愿意踢属于自己的足球么”。从面临被废部的弱小足球队一直成长为足以与世界级高手对战的日本代表队，元堂一直都是按照爷爷留下的笔记在进行训练，然而在面对强大的英格兰队时，以前的技巧已经不能阻止对方的强攻，“我一定要练成属于自己的必杀技！”抱着这样的信念，日本队最终以微弱的优势战胜了英格兰队，而元堂也如愿学会了新必杀。

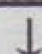



简要流程

前往セントラルパーク与木野对话。

与上方的小偷对话。

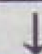
前往日本区域（ジャパン）的店铺通り，到宿舍和久远道人对话，剧情后开启挖墙脚系统。

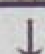
到操场与木野对话。

与音无对话。

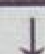
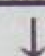
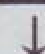
返回宿舍与响木对话。

与古株对话后前往タイタニックスタジアム，进入会场后与工作人员对话。

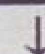
与宿舍的响木教练对话。

前往英格兰区域（イギリス）的喷水通り。

选择和谁一起逛街，不管选择谁流程都一样，只是剧情有点区别。先前往上方的店里与店员对话，然后走到左边的大桥上触发剧情。

回到日本区域，在球场和意大利队长费迪欧（フィディオ）对话。

前往英格兰区域的喷水通り与女生对话。

和木野对话。（和冬花对话可以看到英格兰队队长轻浮的举动）

到桥上和英格兰队队长对话。

返回宿舍和久远道也对话。

往左走，在地下修炼场门口与久远道也对话。

进入修炼场，和柜台里的人对话并选择修炼项目。

完成修炼后回到宿舍与木野对话。

前往ライオコット港并与港口的人对话。

一直往上走就可以来到比赛场地。

和久远道也对话后开始与英格兰队的对战比赛。

日本代表队 VS. 英格兰代表队

比赛时必须让元堂首发，开球后触发剧情，元堂把球挡下，接下来就可以开始进攻了。对方的队长兼前锋的必杀射门很厉害，以元堂的实力是守不住的，因此一定不要让对方有射门的机会。英格兰队守门员实力一般，用消耗45以上TP的技能射门就能得分。到下半场时需要让不动和鬼道在球场上，剧情后元堂学会新必杀“异次元之手（イジゲン・ザ・ハンド）”，队伍学会必杀战术“双重台风（デュアルタイフーン）”，处在对方禁区附近的鬼道还有一次很好的射门机会不要浪费了，总体来说这一战不难。



第六章 K先生的陷阱！友情的共同战线！

剧情

首战告捷后，久远教练破例给球队放假半天，轻松下来的球队成员终于可以享受半天的异国之旅。下一场比赛要面对的是阿根廷队，这支队伍有着很优秀的防守，在之前的比赛中未失一球，有着“安第斯的不落要塞”的称号，接下来自然要针对球队的进攻能力进行特训了。

和元堂一行打过很多次交道的鬼瓦刑警也来到了岛上，不过他给大家带来了一个坏消息，他所调查的一个酷似影山的人目前不知道通过什么手段变成了意大利队的教练，为了调查这件事，鬼道向久远教练提出了寻找影山下落的请求。在大家四处搜寻影山时，遇到了意大利队的球员，队长费迪欧告诉元堂他们队里突然来了一个自称为“K先生”的教练，而且还带来了一支全新的队伍，新教练出现的同时，意大利队原本的教练却失踪了，他们正在四处寻找教练的下落。而经过调查之后，他们得知这个K先生来自日本，原名叫做“影山”，影山要求意大利队的成员和他带来的队伍进行比试，否则他将废除现在的队伍，改由他所带领的K队代表意大利出战。

在元堂的帮助下，大家找到了无所不知的情报屋，不过得到的却是意大利教练不知下落的消息，为了保住意大利代表的地位，队长费迪欧决定开始特训，而元堂一行也开始了针对阿根廷队的进攻特训。由于影山的出现，训练中途鬼道一直无法集中，元堂则在岛上见到了出国留学的夏末，夏末告诉元堂他爷爷还活在这个世界上，并且现在就在这个足球之岛上。40年前的意外事件让元堂大介受了很严重的伤，不过在同伴的帮助下逃过了影山的追捕，之所以瞒着家人是怕影山去找麻烦，看来之前的来信的确是自己爷爷所写，爷孙俩应该很快就能见面了。



意大利队的特训进行得并不那么顺利，在影山的金钱与威胁下，不但训练受阻，甚至一些队员离开了队伍。为了帮助意大利队夺回参赛的主动权，元堂和鬼道等4人决定和意大利的队员组成混合队伍来对抗影山的K队，同时鬼道和不动也想借此打败影山，化解心中的怨念。

虽然众人打败了K队和影山打造的另一个“鬼道”，但却中了影山的调虎离山之计，原定于第二天日本队与阿根廷队的比赛在影山的操纵下日期改成了今天，而元堂等人却被困在了意大利区域，日本队实力大打折扣。虽然最终日本队输给了阿根廷，不过豪炎寺的三人合体射门却攻破了阿根廷铜墙铁壁般的防守，打破了阿根廷不失一球的神话。

少年们输了比赛，大人们可没闲着，纵使影山有着各种手段和奸计，不过想要提前比赛的时间可不是他一个人能做到的，这就意味着在影山的背后还有更大的黑幕，而且从打听到的消息来看，影山正在实施一项名为“能力复制”的计划，如果不赶快查出整个阴谋，也许很快就会有危险发生。





简要流程

回到日本区域操场与久远道也对话。
↓
在宿舍和鬼瓦对话。
↓
前往阿根廷区域（アルゼンチン）的メインストリート，往左走与雕像下的球员对话。
↓
进入卖秘传书的商店，和柜台旁边的人说话。
↓
进入Y字路，调查最下方的井盖三次后获得暗号。
↓
返回卖秘传书的商店，和柜台旁边的人说话。
↓
返回宿舍与久远道也对话。
↓
到操场和春奈对话。
↓
前往セントラルパーク与夏末对话。
↓
前往ライオコット港与费迪欧对话。
↓
返回宿舍与木野对话，剧情后鬼道暂时离开队伍。
↓
到阿根廷区域与雕像下情报屋的人对话，剧情后鬼道回归队伍。
↓
返回宿舍与音无对话。
↓
将鬼道、不动、佐久间调整到小型比赛的位置，然后到意大利区域（イタリア）的グラウンド前与影山对话。
↓
再次和影山对话后开始与K队进行的对战比赛。
↓
需要重新选择队伍成员，元堂等4人暂时无法选择。
↓
一直往前走进入比赛场地，与木野对话后开始与阿根廷队的对战比赛。

日本代表队 VS. K队



这场战斗为意大利和日本的混合队员，开球后依旧是固定剧情，必定被对方进一球，之后让鬼道使用新学会的必杀“皇帝企鹅3号”射门会有特殊剧情。意大利队的队员能力都不错，队长费迪欧的必杀射门威力很大，可以轻松破门得分，鬼道和佐久间的射门则威力更大。需要注意的就是对方酷似鬼道的选手，元堂等级太低的话就算用“异次元之手”都会被入球。

日本代表队 VS. 阿根廷代表队



由于缺少了元堂等人，本场战斗我方的战力会弱很多。首选必须让豪炎寺、基山广、虎丸、立向居出场，开球后必定被对方断球，接下来可以放弃防守让对方射门（就算防守也防不住）。再次开球后又会被对方断球，再次让阿根廷射门，此时立向居学会新必杀，之后让豪炎寺用新学会的三人合体必杀射门触发CG剧情，之后比赛自动结束。

第七章 最强的美国！一之濑一哉华丽的挑战！

剧情

经过积极的康复训练，吹雪提前恢复了健康并回归了队伍，与此同时，没有突出表现的栗松则被勒令退出队伍。吹雪的回归让队伍的实力又增加了不少，不过冬花却在这个时候因为头疼住进了医院。

前往医院探病的元堂一行碰到了老朋友土门和一之濑，不过两人似乎有什么心事，难得的重逢就这么平淡地过去了。日本队的下一个对战队伍是一之濑所在的美国队，考虑到交战队伍的关系，元堂并没有在意一之濑和土门言语上的躲闪，不过木野却知道一之濑这样做的原因。由于一之濑的优秀表现，在这次比赛后很可能就会作为职业球员留在美国培训，不过一之濑最放不下的就是木野秋，因此在没有和元堂一行人打招呼之前就拉着木野到美国街告白，不过却被突然赶到的元堂打乱了计划。

虽说一之濑以留学为借口想留住木野，不过细心的木野还是发现了细微的疑点，在她的逼问下，土门吐出了整件事的详情。一之濑原本是受邀加入职业球队，不过一之濑拒绝了这个邀请，原因就是之前的旧伤再次发作。原本应该马上动手术，不过在得知可以和元堂进行对决时，一之濑固执地推迟了手术的时间，因为手术的胜率很低，一旦失败就再也无法踢球了，为了和元堂比赛，一之濑带病参战，这是只有一之濑和土门两个人知道的秘密。

与美国队的比赛十分激烈，对手个个都拥有超凡的实力，一之濑在队中的活跃更是耀眼，不过球场外却有人为他的身体担心得掉泪。半场过后，木野再也忍不住将实情告诉了元堂，想让元堂劝说一之濑放弃比赛，不过包括鬼道、豪炎寺在内的所有成员都否定了这个做法，因为他们知道劝说是毫无用处的，只有用热血和友情以及激烈的比赛才是回应一之濑最好的方式。虽然一之濑中途还是因为身体原因退场，不过赛后元堂和队友的鼓励让他再度燃起信心。他将以良好的心态面对接下来的手术，总有一天还会再度站在绿茵场上，折翼的飞马一定会像凤凰一样获得新生！

比赛之后，医院传来消息，冬花的病情加重，还没来得及庆祝的众人立即赶往医院。原来在冬花和元堂在一起的日子里，她失去的记忆慢慢恢复了，这个名叫小野冬花的女孩并不是久远的亲生女儿，在樱咲木中事件后，久远道也到一所小学执教，而冬花则是7年前转到这个学校来的一名学生，久远是她的班主任。原本性格开朗的冬花在转校半年后，双亲在交通事故中身亡，受不了巨大打击的冬花也从那时候开始失去了记忆，同时也将自己的心封闭了起来。恢复记忆的冬花虽然不得不承受父母双亡的悲伤，但同时也想起了与元堂守的相遇和元堂大介的事。冬花的父亲经常说起元堂大介是个温柔的人，对足球有着无比的热爱，为了帮助被影山陷害的大介，冬花的父亲选择了背叛影山，而根据鬼瓦的调查，当年保护大介逃到国外的组织里就有一个名叫小野正隆的人，他就是冬花的亲生父亲。





简要流程

剧情后栗松脱离队伍，吹雪加入队伍，之后前往球场与响木对话。
↓
前往イントランス的病院与久远道也对话。
↓
在病院外与响木对话。
↓
前往美国区域（アメリカ）的入り口前，往上走，和纪念碑附近的土门（どもん）对话。
↓
到右边的空地和木野对话。
↓
返回操场和美国队队长迪兰（ディラン）对话。
↓
与木野对话。
↓
回宿舍与音无对话。
↓
前往ライオコット港与码头的人对话。
↓
在赛场与木野对话后开始与美国队的对战比赛。
↓
前往病院二楼与久远道也对话。
↓
到病院外面和围着鬼瓦的球员对话后进行一场小型比赛。
↓
返回病院与冬花对话。
↓
到病院外与冬花对话。

日本代表队 VS. 美国代表队



开球后会被一之濑强行断球，一之濑的能力很强，中途一定要逼他使用三次带球必杀才能阻止其必杀射门，否则凭元堂的实力是挡不住的。美国队所有队员的TP都比较多，要尽量不给对方控球的机会。守门员的必杀消耗TP较少，不过防守能力不强，可以让豪炎寺、吹雪等人用大威力必杀破门得分。下半场开球后发生剧情，我方必定失球，之后就是自由对战了，必杀战术能用就用，对方守门员没有TP后就用远射必杀来得分，尽可能拉大比分的差距吧。

第八章 燃烧吧竞技场！复活的白色流星！

剧情

很快就要和最后的队伍——意大利队进行比赛了，在此之前大家特地去看了意大利与英格兰队的比赛，最终意大利在影山的指导下获得了比赛的胜利，虽然影山阴险的手段很可怕，不过他对足球的领悟力和他的手段一样强大，也难怪他可以纵横球场40年。鬼瓦经过这几天的调查，发现影山经常汇款给一个名为“R”的人，也许这个人就是真正的幕后黑手。

A组还剩下最后一场比赛，而B组的比赛则已经全部打完，出线的两只球队是足球强国巴西和非洲南部一个名为科特亚鲁共和国（コトアール）的小国，而日本队只要战胜最后的意大利队就能拿到出线的名额。为了了解对手的情况，元堂一行人去参加了B组的记者会，得到了巴西教练是一个名叫加鲁希尔德（ガルシルド）的石油大亨的情报，科特亚鲁共和国则没有出席记者会，根据在会场中得到的情报，加鲁希尔德不但是巴西队的教练，还是这次FFI大会的委员长，不过这一切都是他用金钱换来的，外界有很多人对加鲁希尔德这种金钱至上主意嗤之以鼻。

终于到了与意大利队比赛的日子，在比赛场上，意大利队队长费迪欧和鬼道用影山的父亲曾在球场上控球的姿势打动了影山，半场过后，意大利队真正的队长中田英带着一个名叫露西（ルシィ）的小女孩赶到了球场，虽然影山痛恨所有跟足球有关的东西，但对被卷进事件但和足球无关的人却十分关心，之前鬼瓦所调查的影山大量汇款的“R”指的就是露西，为的是治好露西的眼睛。虽然为了进行报复，影山做了许多见不得人的事，但作为一个人，他还没有完全失去人性，最终被露西感动的影山说出了藏在他身后的最大阴谋者——巴西队现任教练兼FFI大会委员长加鲁希尔德。

最终，A组由日本队和意大利队进入决胜战，在送别其他国家的队友时，大家收到了一个坏消息，护送影山回国的车在路上发生了意外，虽然目前没有任何证据，但这肯定就是加鲁希尔德做的，作为影山一手培养出来的鬼道此时也留下了眼泪。




简要流程

前往ウミヘビ岛的赛场与入口处的工作人员对话。
↓
往下走，在桥头与鬼瓦对话。
↓
返回宿舍与久远道也对话。
↓
前往タイタニックスタジアム，在会场里与财前总理对话。
↓
与会场左上的工作人员对话。
↓
离开会场后在走廊左边与带红帽子的老爷爷对话。
↓
返回操场与久远道也对话。
↓
前往ライオコット港与码头的人对话。
↓
爬上塔顶与春奈音无对话后开始与意大利队的对战比赛。
↓
前往ライオコット空港，接待室左侧和其他队的队员对话。
↓
返回宿舍与夏末对话。

日本代表队VS.意大利代表队



开球后必定被费迪欧断球，剧情后正式开始比赛。费迪欧的带球过人技巧耗费TP较少，一定要在他射门前用强力断球必杀抢下控球权。对方守门员的必杀技消耗TP较多，可用豪炎寺、鬼道等人的三人合体射门来进攻，将守门员的TP耗尽后就可以利用纲海的远射轻松破门了。下半场中田英加入意大利队，不过也没什么可怕的，如果上半场比分的领先优势比较多，还可以故意传球给中田英看看他的必杀。

第九章 粉碎吧！加鲁希尔德的野望！

剧情

决赛终于开始了，原本被所有人看好的意大利队却被名不见经传的科特亚鲁队以大比分打败，据夏末所说，这个队的教练很可能就是元堂大介，这也让元堂更加坚定了打进决赛的决心。

回到宿舍后，巴西队的队长已经在此等候多时，不过令人意外的是这位出身足球王国的选手竟然请求元堂输掉比赛。巴西队的实力是有目共睹的，不过巴西队长的异常举动引起了元堂的注意。通过跟踪后大家终于明白了巴西队软弱的原因，因为他们所有人都被加鲁希尔德要挟，他们必须听从加鲁希尔德说的每一句话，如有反抗，他们的家人就会受到折磨。为了调查加鲁希尔德作恶的证据，元堂一行人潜入了加鲁希尔德的府邸，在这里找到了不得了的资料。

除了石油相关的资料外，还有大量的军火资料，经过响木教练分析后得出一个惊人的结论，加鲁希尔德想通过发动战争来使石油涨价，从而累积足以匹敌全世界的财富，最终成为世界的霸主，而这次的足球赛则是用来挑起世界各地纷争的手段。为了验明这种猜想的真实性，响木不顾虚弱的身体开始搜寻证据，最终被加鲁希尔德的手下袭击差点丧命，不过关于加鲁希尔德作恶的证据却被保留了下来。

在夏末、洛可可的帮助下，总算是找到了所有的证据，在鬼瓦提交证据的时候，日本队与巴西队的比赛开始了。不过由于种种原因，巴西队的队员根本没有施展出应有的实力。半场过后，鬼瓦带着证据和各国大使馆的人前来将加鲁希尔德逮捕归案，随着加鲁希尔德被逮捕，巴西球员们解开了心中的束缚，终于在下半场发挥出了真实的实力，虽然最后还是败给了元堂一行，不过他们下半场的精彩表现赢得了全场观众的热烈掌声。

赢得比赛后从久远教练那里传来了噩耗，鬼瓦刑警被钢筋给砸伤了，现在正在医院进行抢救，而加鲁希尔德也逃脱了抓捕，看来想抓住这个老奸巨猾的狐狸还没这么容易。




简要流程

返回宿舍与巴西队队长对话。
↓
前往巴西区域（ブラジル）的下道，先往上，再往右，走到尽头与三个围在一起的人对话。
↓
进入下道后跟着箭头走来到ガルシルド邸，从左上角的校门进入房间。
↓
往右走，进入房间调查电脑。
↓
和抢走资料的人对话后进行小型比赛。
↓
前往左下方与洛可可对话。
↓
返回宿舍与响木对话。
↓
出宿舍和巴西队球员对话。
↓
前往病院二楼与医生对话。
↓
前往ライオコット港与码头的人对话。
↓
与港口附近的鬼瓦对话。
↓
在比赛场地与巴西队队长对话。
↓
与巴西队成员对话。
↓
离开比赛场地，坐船来到对岸，往下走可以看到洛可可和夏末，与他们对话。
↓
返回赛场与鬼瓦对话。
↓
与冬花对话后开始与巴西队的对战比赛。
↓
前往病院，在门口与加鲁希尔德对话。
↓
进入病院与久远道也对话。

日本代表队 VS. 巴西代表队



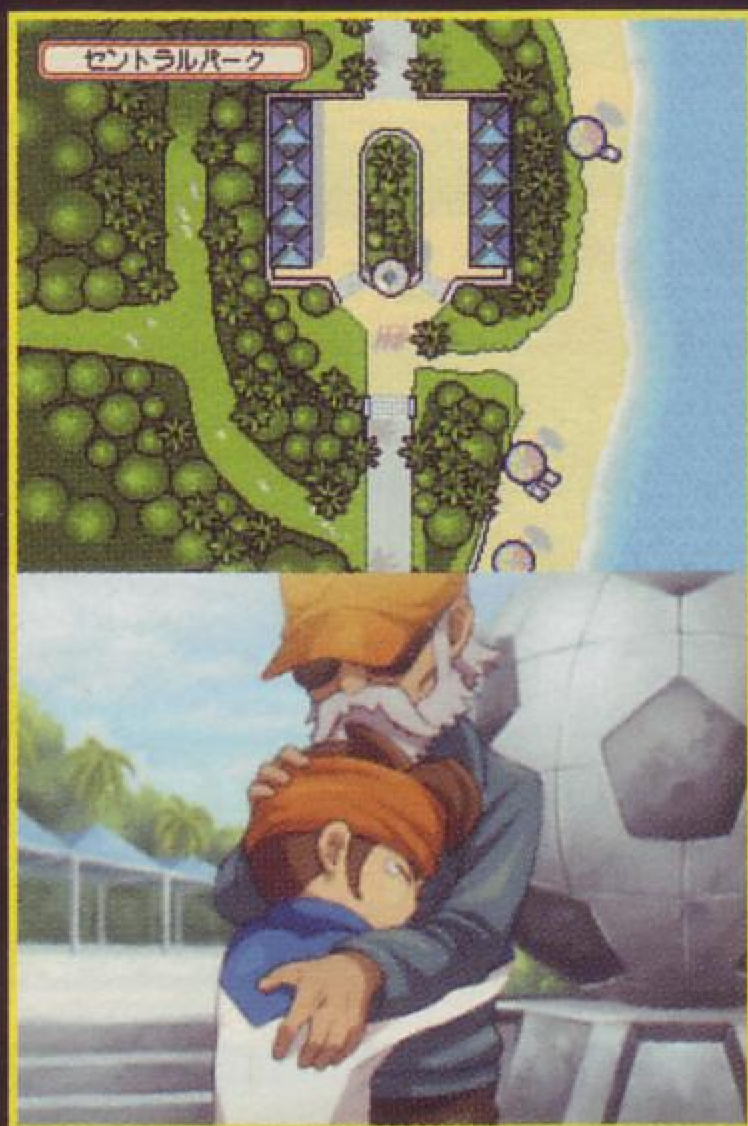
巴西队的队长能力很强，必杀射门消耗TP很少，不过威力却不小，一定要避免球落到他的脚下。下半场开球后发生剧情，巴西队必定射入一球，同时巴西队队长的GP和TP全回复。巴西队整体实力比较强，要多利用必杀战术和传球来躲避对方的拦截。使用消耗50TP以上的必杀射门有很大几率破门，因此大威力必杀就不要吝啬了，实在不行就嗑药吧。

第十章 与爷爷的最终决战！谁才是世界第一！

剧情

听闻鬼瓦受伤的消息后，众人都赶紧前往医院关注消息，而那位疑似元堂爷爷的老人也来到了医院，从他的言语中可以得知他和鬼瓦有着不一般的感情。就在元堂向老人确认身分时，再度传来了坏消息，科特亚鲁所在地被不明身分的人袭击了，在确认了队员们都平安无事后，大家来到了巴西队领地加鲁希尔德的豪宅前，在这里遇到了这个阴谋家通过非常手段培养的一群强化人组成的球队。

打败这支球队是元堂祖孙的惟一选择，在爷爷的开导下，元堂守在对战中学会了究极守门技巧，在队友们的拼死努力下，最终战胜了这群强化得过头的队伍。看到自己悉心培养的队伍败在元堂大介的手上，加鲁希尔德开始失去理智，将所以怨气都发在球队的队员身上，最终，球队的成员选择了背叛，而加鲁希尔德为了保住自己的性命只能选择被抓捕，他隐藏了40年的野心最终被元堂祖孙打破。



一切问题都解决了，响木教练和鬼瓦刑警的手术也非常成功，接下来就只剩最后的决赛了，两位由元堂大介教导出来的青年带着自己的队伍在莱欧科特岛上展开了巅峰对决，两支队伍为了世界第一的称号而拼搏，为了和更高水准的队伍比赛而努力，他们在比赛中获得快乐，不管是谁得到了第一的称号，他们都是这次比赛的赢





简要流程

前往科特亚鲁区域（コトアール）的入り口前。



到右边的区域和右上角的人对话。



前往巴西区域，朝着箭头指向的方向前进，中途会强行进行几场小型比赛。



ガルシルド邸前与ガルシルド队队员对话。



与夏末对话后开始与加鲁希尔德队的对战比赛。



前往病院二楼与久远道也对话。



前往セントラルパーク与元堂大介对话。



前往科特亚鲁区域的入り口前与商店右边的男人对话。



前往コンドル岛的コンドルウタジアム，从塔中央的楼梯一直往下走，调查闪光点获得秘传书。



前往科特亚鲁区域的广场前与洛可可对话。



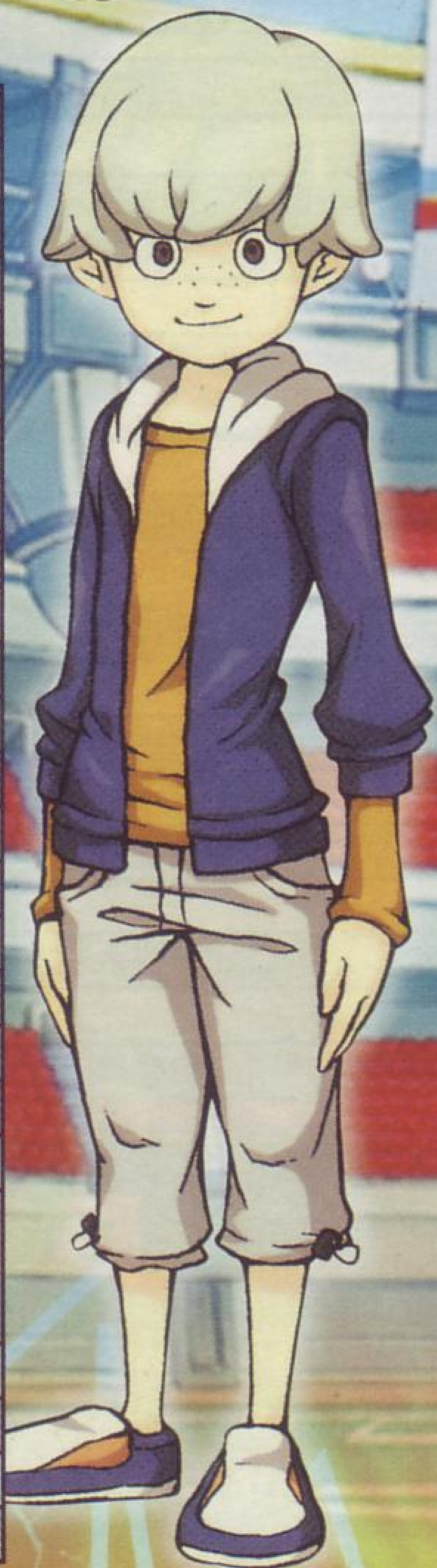
与夏末、木野或冬花对话，三人只能选择其中之一。与夏末对话可获得ごうかなペンダント（身体+12）；与木野对话可获得まよけのペンダント（体力+12）；与冬花对话可获得いのりのペンダント（体力+12）。



返回宿舍与久远道也对话。



前往タイタニックスタジアム，在比赛场地与久远教练对话后开始与科特亚鲁代表队的对战比赛。



日本代表队 VS.加鲁希尔德队



这场比赛需要让元堂担当守门员，上半场没有特殊事件，对方队伍平均等级为40级，如果等级差太多可以先提升一下，否则打起来很吃力。对方守门员的必杀消耗TP比较多，可以让纲海用小威力远射进行消耗，之后让其他会远射的球员射门就可以得分了。下半场开球后触发剧情，元堂守学会最终必杀技“神之捕（ゴッドキャッチ）”，之后熬到比赛结束就可以了。

日本代表队 VS. 科特亚鲁代表队



这场比赛必须让元堂和豪炎寺上场，元堂必须为守门员。开球后触发剧情，日本队被对方进球，之后豪炎寺的必杀射门被洛可可挡住，剧情结束后就是真正的比赛了。洛可可的必杀技很厉害，并且等级高达50级，不过消耗TP很多，可以考虑用消耗TP较少的必杀射门或远射来进行消耗，等他没有TP了就简单了。不过这支队伍的平均等级在45级左右，球员的能力不俗，一定不能给对方控球的机会，必杀战术和道具不要吝啬。下半场，洛可可由守门员变成前锋，GP和TP全回复，不过威胁并不大，按照之前的方法来对应即可。

玩后感



本作的剧情丰富程度超过了前两作，几乎每场比赛都穿插固定剧情，一定程度上降低了游戏的自由度。新增的必杀战术以及获得同伴的方法非常有趣，通关后的隐藏队伍实力超群，很有挑战性。另外，隐藏球员、宝箱战等要素大大提高了游戏的耐玩度，通信对战更是让人有不断培养球员的动力。通关时间15小时左右。

ぼくのなつやすみ ポータブル 2

ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！



文 白菜　美编 Juxi



推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密			
ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！			
SCEJ	AVG	2010年6月24日	日版
1人	4980日元	无对应周边	



我的事前准备

系统部分

我的操作方式

按键	作用
方向键上	无作用
方向键下	180度转身／停下自行车
方向键左	向左转身
方向键右	向右转身
滑杆	走／跑动
○	对话／挥动虫网／调查／使用／关闭语音
×	跑动／游泳／骑自行车／开启语音
□	开启主菜单／下自行车
△	钓鱼／涂砂糖水
L	开启绘图日记／开启昆虫采集套
R	装备／卸下虫网
SELECT	开启说明画面





我的时间表

时间	内容
6：30	广播体操（前一日23：00还没睡觉将无法参加）
7：00	早饭
8：30～11：55	早晨自由行动时间
12：00～15：55	中午自由行动时间
16：00～17：55	傍晚自由行动时间
18：00	晚饭
19：00～22：55	夜晚自由行动时间
23：00	睡觉

注意

1.姑姑的房间桌上有小闹钟，应该第一时间拿到，这样就可以随时看时间了。

2.每切换一个场景消耗5分钟。选项里可以改动时间经过速度，慢速为3分钟，快速为7分钟。下水一次消耗时间为半小时。早晨、中午与傍晚的区别还可以根据阳光强度来判断。

3.夜晚选择绘图日记中的台灯就可以直接睡觉，即便无法在23：00前回到旅馆也无妨。

我的绘图日记

主人公记载自己暑假生活，留下回忆的方式。当主人公体验到重要事件后，画面的左上角会出现红笔的标记，代表这个事件可以记录在绘图日记中。记录的方式有“简易”、“翔实”、“韵文”三种，“韵文”方式记录不同于前两种叙述风格，会带上一点自己的感想。推荐玩家不要放过任何一个可以记下的事件的时机，因为主人公只能按顺序记下三件事件，发生的事件超过三件而没有记录在日记里就会被遗忘。为了让自己的暑假更加完整，请养成勤写日记的好习惯吧。



重要事件一览



日期	内容	触发条件
1日开始	初次下海	下海游泳
	得到昆虫采集套	强制
	比赛种植牵牛花	夜晚前往两兄弟房间
	给姑姑捶肩	夜晚与姑姑对话
	看到萤火虫	夜晚前往诊所前
1日限定	来到富海	强制
	认识美见	强制
2日开始	初次钓鱼	钓鱼
	初次玩虫相扑	找到墓地上方的秘密基地
	给老爷爷捶肩	傍晚前前往诊所与老爷爷对话
	初次制作砂糖水	夜晚调查海之屋厨房
2日限定	火箭发射	强制
	与靖子在公园集合	前往公园
3日限定	猜谜姐妹第一问	与海之屋外猜谜姐妹对话
	梦见水母	强制
4日限定	与靖子在地藏像前集合	前往地藏像前
5日开始	在墓地与阿洋相遇	前往墓地
	沉船处遇到君野	前往沉船处甲板
	给小河取名	强制
	交还姑姑100元	1日在海之屋正下方海底捡到100元
6日限定	芳花到来	强制
	猜谜姐妹第二问	与海之屋外猜谜姐妹对话
	广岛和平纪念日	观看电视
7日开始	神秘少女出现	傍晚前往诊所病房
	芳花弹吉他	傍晚前往海之屋
	老爷爷没精神	晚上前往老爷爷的房间
7日限定	与小光在公园集合	前往公园
	凪咲的约会	傍晚之前前往诊所
8日限定	与姑丈约定修理好通往奥泽的桥	前往奥泽入口处对话
9日开始	奥泽探险	前往奥泽入口处过桥
	猜谜姐妹第三问	与海之屋外猜谜姐妹对话
	长崎和平纪念日	观看电视
	在奥泽发现火箭推进器	调查火箭推进器
	在奥泽游泳	在奥泽游泳
	我的牵牛花先开花	定下比赛种植牵牛花的约定后每日都浇水
10日开始	给诊所的神秘少女捶肩	傍晚前往诊所病房
	击倒阿刚的秘密武器	打败王级的虫
	阿刚阿武的牵牛花先开花	定下比赛种植牵牛花的约定后没有每日都浇水
11日开始	向船长打听到姑丈是木工	傍晚在防波堤与船长对话
12日开始	透过手掌看太阳	在奥泽与两兄弟对话
	建造狼的坟墓	解开犬坊的锁链后前往奥泽入口
	山葵地积水	前往山葵地
	听靖子说她与母亲不合	与靖子对话
12日限定	静江到来	强制
	猜谜姐妹第四问	与海之屋外猜谜姐妹对话
13日开始	阿洋去靖子家	前往阿洋家对话
	牵牛花枯萎	13日之前没有让牵牛花盛开
13日限定	孩子们集合在旅馆2楼	前往旅馆2楼与所有人对话
14日限定	和尚到来	强制
	夜晚玩烟火	强制
	夜晚拿到斧头	夜晚前往姑丈的工作地（拿到钓鱼用具的地方）调查斧头
15日开始	用斧头做出独木桥	进入地藏像通往阿洋家坡道上的岔路后调查大树
	去到烧炭小屋	过桥后走到最里面
	烧炭小屋前发现火箭推进器	过桥后第三个版图掀开木盖子
	转动水车	调查水车
	在火箭上写名字	将三个火箭推进器交给阿洋
15日限定	终战纪念日	观看电视
	小光进入废屋	前往公园入口
	猜谜姐妹第五问	与海之屋外猜谜姐妹对话
16日开始	看到鱼宝宝	听姑姑说有大量鱼宝宝的消息后下海或是钓鱼
	将3号房里的钥匙给靖子	中午过后调查3号房桌面然后与靖子对话
	成为老爷爷的孙子	晚上与老爷爷对话
16日限定	与静江在旅馆2楼阳台聊天	早上前往旅馆2楼阳台
	为静江送行	12点前往防波堤码头
17日开始	船长无精打采	早上渡船出航前与船长对话
18日限定	姑姑的生日	强制
	猜谜姐妹第六问	与海之屋外猜谜姐妹对话

日期	内容	触发条件
19日开始	靖子去阿洋家	前往阿洋家
	前往烧炭小屋的桥被人架好了	没有触发自己架桥的事件
	初次见到狼爷爷	前往烧炭小屋
19日限定	小光进入废屋	15日没有触发该事件
	听到强盗事件的消息	强制
20日限定	后山洞穴崩塌	前往后山与两兄弟对话
	山葵地积水	前往山葵地
	制作猫的坟墓	夜晚前往小光的菜园
21日开始	进入洞窟	进入后山的洞窟
21日限定	谷口到来	强制
	猜谜姐妹第七问	与海之屋外猜谜姐妹对话
22日开始	战胜虫王	战胜阿刚的グレートオオキング
	公园的星座讲座	晚上前往公园与靖子对话
22日限定	阿刚掉入洞穴	强制
23日开始	击败最强秘密兵器	击败阿刚最后的秘密兵器
	攀登富天山	击败最强秘密兵器后前往富天山
	发现金块	进入后山洞窟后调查牛奶盒
	通向大海	从发现金块的地方游泳出去
23日限定	谷口在找的东西	从21日起每天和海边的谷口对话
24日开始	消失的狼的故事	与狼爷爷进行第六次对话（每天算一次）
	初次见到保田	在海边与保田对话
24日限定	保田到来	强制
	与猜谜姐妹约会	与海之屋外猜谜姐妹对话
25日开始	狼爷爷是魔法师	触发“消失的狼的故事”后再次进行对话
25日限定	大家一起放烟火	去阿洋家与靖子对话
	山葵地积水	前往山葵地
27日限定	第二次火箭发射	强制
	沉船浮板处遇到君野与猜谜姐妹	沉船事件结束后前往浮板处
28日限定	谷口、芳花、保田离去	强制
29日限定	诊所的祝福	傍晚前往诊所病房
	弟弟降生	强制
30日限定	芳花归来	旅馆2楼与芳花对话
	大家的欢送会	强制
31日限定	结局	强制



我的猜谜指南

作为本作的新要素，猜谜姐妹所出的谜题虽然说不上很难但也不会很简单。为了不让玩家浪费太多时间，下面就给出7个谜题的全攻略。



谜题 第一问
内容 寻找藏在公园的宝物
期限 3日～4日傍晚

攻略 宝物放置的场所随机。绪子的ビーズ的放置场所分别是饮水池区域中间里面的树根处、水泥管里面、大轮胎内侧以及回转球笼前面的空地处。佳子的おはじき的放置场所分别是跷跷板的支点处与秋千处。两者都可以取得。



谜题 第二问
内容 抓蝴蝶
期限 6日～7日傍晚

攻略 谜题开始之后抓住的蝴蝶才纳入计算范围。白色的蝴蝶算绪子的，黄色的蝴蝶算佳子的。如果数量一样多就是平手，不过不会获得奖品。

谜题 第三问
内容 寻找藏在公园里的恐龙瓶盖
期限 9日～10日傍晚

攻略 七个瓶盖中有两个是两人的宝物，只要找到这两个就算完成谜题。不过还是放出全瓶盖位置吧。七个瓶盖分别在滑梯下方、消防栓下方、水泥管旁边最大的石柱下方、最低的单杠下方、沙地中央、秋千左侧靠里面的位置以及小光平时待的位置靠左下一点的草地上。

谜题	第四问
内容	钓鱼
期限	12日～13日傍晚

攻略 钓到两人要求的鱼就可以。绪子要求的ホウボウ要在沉船区域的浮板上，用海钓杆选择“投げ”钓到（没有完成沉船任务可以在防波堤上低几率钓到）。而佳子要求的ハリセンボン要在海之屋的木台上选择海钓竿的“投げ”和“イソメ”才能钓到。



谜题	第五问
内容	计算瓢虫的星星数量
期限	15日～16日傍晚

攻略 星星总数量接近50算绪子胜、接近150算佳子胜。瓢虫在公园的草丛中可以大量捕捉，アカホシ=2、フタホシ=2、ヨツボシ=4、ナナホシ=7、シロトホシ=10、ウスキホシ=12、ニジユウヤホシ=28。精确计算使得总数为100的话可以成为平手，不过得不到奖励物品。



谜题	第六问
内容	捉迷藏
期限	18日～19日傍晚

攻略 绪子躲藏在海岸上破旧游艇的后面，佳子躲藏在旅馆2楼澡堂附近出口往奥泽方向走的木栅栏后面。先被找到的一方获胜。



谜题	第七问
内容	借物竞走
期限	21日～22日傍晚

攻略 要借的物品提示是随机出现的，主要有以下几种：“オオカミの本”→小光的房间中的图书；“泡の出る水色のもの”→西蒙房间中的石碱；“谁かの足迹”→旅馆入口处的某双鞋子的鞋垫；“クシャミの出る粉”→靖子家厨房的胡椒粉；“空を描けるもの”→诊所老爷爷台上的圆珠笔。

我的瓶盖收集历程

瓶盖作为收集要素的一环，对于潜水能起到很大的帮助。每多拥有一个瓶盖，氧气槽就会加长一点，沉船探索任务基本上要求瓶盖至少在10个以上才能平安完成。现在给出全50个瓶盖的散落地点，大家努力收集吧。

号码	名称	散落地点
01	アルケロン	旅馆大门处的箱子里
02	アロサウルス	秘密的沙滩前面的海中小沉船里
03	アンキロザウルス	防波堤先端处前面一点的海底
04	アンモナイト	旅馆的海岸边沉没的小船附近海底
05	イグアナドン	从阿洋家附近跳入海中很快就能看到的一个鱼的巢穴中
06	イクチオザウルス	奥泽的跳跃石头台附近的深水中
07	エラスモザウルス	从秘密的沙滩往左游突然海沟变深的地方；旅馆购入ジェットサイダー
08	オビラプト	旅馆购入的第3瓶ジェットサイダー
09	ケントロザウルス	从阿洋家跳入海中的阶梯附近的海底



号码	名称	散落地点
10	始祖鸟	靖子的房间1楼的书柜阶梯内侧
11	シャントンゴザウルス	奥泽水车的水底
12	ステゴザウルス	旅馆购入的第1瓶ジェットサイダー
13	スピノザウルス	秘密的沙滩与防波堤之间瀑布下面
14	チラノサウルス	从阿洋的家往旅馆绕另一个方向游泳刚刚切换区域的地方，潜入海岸边的洞窟后到达的瀑布潭中
15	ディノニクス	奥泽过桥处附近的水下有很多木头的地方
16	ディプトロドクス	奥泽过桥处桥的正下方最深的地方
17	トリケラトプス	奥泽的瀑布正下方岩石突起的地方
18	ノドザウルス	码头附近的海底
19	ヒプシロフォドン	洞窟的箱子里
20	プテラノドン	旅馆澡堂的橱柜里
21	ブラキオザウルス	秘密的沙滩区域中靠近防波堤的海底
22	プロトケラトプス	旅馆购入的第2瓶ジェットサイダー
23	ミンミ	海之屋往阿洋家前进的途中海底
24	ムカシトンボ	旅馆3号房的橱柜
25	メガロザウルス	海之屋与海滩中间夹杂着的小河最深处
26	アカントステガ	公园沙地中央（猜谜第三问）
27	アノマロカリス	公园水泥管旁边最大的石柱下方（猜谜第三问）
28	ヴェロキラプトル	外海的3根柱子往渔网方向前行途中的一块岩石中央的短通路中
29	エダフォザウルス	外海渔网的分割部附近一块岩石的影子下
30	オルトニケイス	外海的渔网下面右侧的贝壳中（第1层）
31	カスモザウルス	大沉船中空气抽掉之后的新区域内
32	ガリミムス	公园秋千左侧靠里面的位置（猜谜第三问）
33	コエロフィシス	外海的3根柱子往港内前进的方向
34	コリトザウルス	外海的渔网分割部分的贝壳中
35	三叶虫	大沉没船附近的竖洞底部
36	シーラカンス	外海的渔网分割部分的贝壳中（第2层）
37	ディノドンザウルス	公园里小光平时待的位置靠左下一点的草地上（猜谜第三问）
38	ディロフォザウルス	大沉没船甲板中央稍稍靠后的地方
39	トラコドン	外海的渔网左边的贝壳中（第1层）
40	ニッポニテス	外海能看见渔网的左边的角落
41	バガケラトプス	从秘密的沙滩下海往左进入外海区域后来到岸边附近的海底
42	パキケファロザウルス	公园消防栓下方（猜谜第三问）
43	パラサウロロフス	公园滑梯下方（猜谜第三问）
44	プシッタコザウルス	外海能看见渔网的右边的角落往中央走一点的海底
45	フタバスズキリュウ	大沉没船抽掉空气后从船底进入的洞窟的深处
46	ホマロケファレ	大沉没船附近的海底
47	ポラカントゥス	大沉没船上君野调查的部分船尾的船底与海底的缝隙中
48	マイアサウラ	大沉没船旁边的贝壳中（第1层）
49	マメンチザウルス	公园最低的单杠下方（猜谜第三问）
50	モサザウルス	海中两个垂直并排的洞穴深处相连的部分











我的暑假生活

剧情攻略

8月1日

妈妈就要生孩子了！

到底是弟弟还是妹妹呢？一想到这里我就期待得不得了！不过高兴归高兴，这个月妈妈需要安静卧床等待接生，没办法照顾我的生活了。爸爸也忙于工作实在抽不出多少时间。于是他们决定把我送到富海的亲戚家度过这个八月。爸爸送我上船后就匆匆忙忙赶回了东京，爸爸要加油工作啊！

在船上，一位漂亮的姐姐来跟我搭话，她是



我来到这边认识的第一个姐姐。姐姐叫靖子，在东京读高中一年级，已经可以一个人在外面居住了，好厉害哦。跟姐姐聊天途中，渡船渐渐驶向了目的地，呈现在我们眼前的是山峦与大海包围着的小小村镇，海鸥在空中翱翔啼叫，宣告着我的暑假之旅正式开始！

在防波堤，美津子姑姑带着她的两个儿子阿刚和阿繁来迎接我，希望我们能成为好朋友。

源太姑丈家是经营旅馆的。在我安顿下来之后，姑姑说晚饭做好之前可以随处转转，然后我刚刚出门就遇上了一个奇怪的大姐姐。姐姐叫美见，自称是19岁的小说家，因为没有灵感而逃到这个村镇来寻找题材。似乎因为长期关在房间里季节感有些奇怪，还以为现在是七月呢……这样一位有意思的姐姐就住在我隔壁，以后的日子应该会很值得期待。

吃过晚饭以后，帮操劳了一整天的姑姑捶肩，意外得到了10元的奖励，真幸运。走廊上遇到了白天一起来接我的西蒙叔叔，看到了白天大家合照的照片，只有我看起来肤色有点白呢。

第一天一不小心玩到太晚，被姑姑催促着睡觉了。希望不要影响到第二天的广播体操就好……

8月2日

早上没来得及参加体操，果然应该贯彻早睡早起的。

一大早阿刚和阿繁就跑去看中学生发射自制火箭，不过似乎这次发射也失败了，下次我也要跟去看。一起来到岛上的靖子姐姐来姑姑的店里买冰激凌了，再次见到姐姐我也很高兴，姐姐也招待我去她家里玩呢。

来到约好碰面的公园后，靖子姐姐带我参观了她的家。不过她的房间不能从大门进入而必须从后院绕过去，好像跟她不在家的母亲有什么关系。现在靖子姐姐没有跟双亲住在一起，而是和爷爷与妹妹一起居住。姐姐说了很多家里的事，太复杂了我听不太懂，不过姐姐家里的后院真漂亮，屋顶也是高高圆圆的，像天文台一样。

之后在公园遇到了靖子姐姐的妹妹小光，不知为什么她要给我进行占卜，似乎可以预见今明两天将要发生的事。照她的占卜来决定行程就会有好事发生吗？

来到山上的墓地，找到了阿刚与阿繁的秘密基地！那是在树上搭好的一个帅气的展望台。听阿刚他们说这里可以玩虫相扑，我立刻跑下去抓了一只甲虫来进行对战。果然虫相扑好好玩啊！小光的占卜应验了一个了。不过在接下来寻找甲虫的过程中，不小心捅到蜂巢，结果被蜜蜂袭击，差点出了大事。

在姑姑的照顾下醒来的我，后来去了美见姐姐的房间，读了她写的小说，主人公竟然是一只熊猫。虽然没写完却十分有趣，只是小说里出现的题材好像都是我经历过的一些事，比如被蜜蜂追赶……

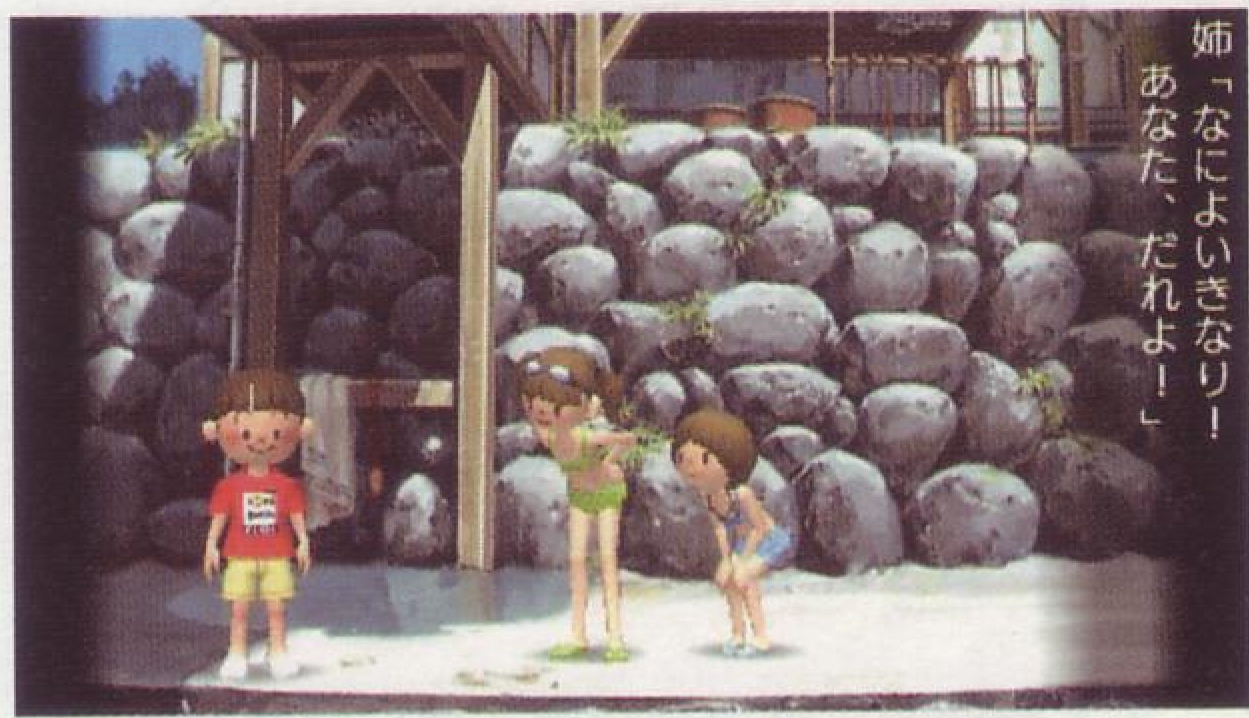
晚饭后在厨房制作了糖水，这样就能大量捕获甲虫了。之后我去到靖子姐姐家，认识了靖子姐姐的爷爷，是一位很亲切的老医生哦。接着来到靖子姐姐的房间，听着美妙的音乐，了解到靖子姐姐的父亲原来是一位喜欢音乐的画家。

在靖子姐姐家待到很晚才回去，结果又没有早睡，看样子明天的广播体操是赶不上的了。

8月3日

吃过早餐后，我在外出散步的路上遇见了一对穿着泳装的姐妹。似乎在争辩着谁更加可爱更加漂亮，而这个问题最终竟交由路过的我来判断？这个暑假中我得完成她们布置下来的几个问题，并以总成绩来做个了断。

……她们还真够随便的啊，不过反正我也闲着没事就陪陪她们好了。姐姐叫绪子，妹妹叫佳子。今天的第一个题目是找出她们藏在公园里的宝物，先找到谁的并交给她就算胜利，时限是两天。找这么点东西需要用两天吗？我三下五除二就给她们找到了，之后意外得到了两人送来的礼物。下次出题似乎是6号左右，总之到时候再来看看吧。



来到村里的诊所，认识了漂亮的护士凪咲姐姐。以后时不时过来玩好了。之后我在外面游了一下泳，海水与鱼都好漂亮。回去的路上还在下水道盖子下找到了一只大虾！

回到旅馆后闻到一股香味，来到旅馆二楼发现西蒙叔叔在做料理，原来西蒙叔叔最喜欢小麦做的食物，据说这样有妈妈的味道……难道他的妈妈也很喜欢小麦吗？接着来到美见姐姐的房间，听说美见姐姐两年前在高二的时候写小说获得了大奖，得到了一辈子不愁吃的奖金呢！一辈子不愁吃，那是多少米呢？真厉害啊。

傍晚我来到防波堤，看见船长叔叔与凪咲姐姐在聊天。很明显船长叔叔喜欢凪咲姐姐嘛，我这个小孩子都看出来了，为什么他反而不承认呢？脸都那么红了……

晚饭过后，我说出自己喜欢看水母，却被大家认为很奇怪。喜欢看水母有那么奇怪吗？真不明白……

晚上我做了一个梦，梦里出现了好多好多的水母。

8月4日

托早睡的福，终于参加了广播体操！村子里的老人小孩都来锻炼身体，人好多好热闹。

早餐过后小光和靖子姐姐来买冰激凌。小光被阿繁取笑以后郁郁地回去了，为什么阿繁这么喜欢欺负小光呢？

靖子姐姐继续带我参观富海。穿过地藏前的一个坡道来到了一座房子前，原来这里是靖子姐姐的青梅竹马玩伴阿洋的房子，不过自从小学以后两人就渐渐疏远开没有什么联系了，现在再见面还是有些尴尬吧。于是趁着阿洋还没回来的时候，靖子姐姐离开了这里。这时我突然想起：阿洋不就是前天发射火箭的那个中学生么？

跟靖子姐姐道别后，走到公园的废屋前遇见了阿刚和阿繁，他们告诉我掀开下水道盖子可以找到大虾。啧啧，我可是昨天就知道了，不过还是保密让他们优越一下吧。之后我们又去了秘密基地玩虫相扑，这次我又输了，怎么就是赢不了呢？



晚饭过后，我去到两兄弟的房间，谈起了牵牛花的问题，决定三人来一场比试，看谁照顾的牵牛花最先开花。西蒙叔叔也答应每天给我们的牵牛花拍开花的照片，顺便还可以完成暑假的研究报告，真是太棒了！事不宜迟我立刻出门浇水，顺便去诊所附近逛了一下，看到了好多好多的萤火虫，真是太漂亮了！



8月5日

早餐时谈到了门前的小河，似乎没有名字。姑丈建议我给它取个名字。一定要认真考虑。

早餐完毕后四处散步，在墓地遇到了阿洋哥哥，原来他来找他的火箭了。希望阿洋哥哥以后发射火箭能够成功。之后我闲着没事就跑去游泳了，通过潜水不知不觉间竟然找到了一个秘密空间，瀑布奔流直下十分壮观，海草与鱼群都闪闪发亮，甚至还捡到了一个恐龙瓶盖！回来的时候，一条大鱼从我头顶上缓缓游过，魄力十足。今天真是太幸运了。

晚餐过后，姑姑提议让我去找西蒙叔叔听取给小河取名的建议，不过今天实在太累了，留到明天再说吧。



8月6日

早上大家吃早饭时，有一位姐姐来投宿，不过因为大门没人所以就跑到海之屋来看看。这位姐姐长得个子高高的，扎着头巾，非常漂亮，我一看就知道她是个女大学生。姐姐介绍自己叫芳花，之后就回到大门那边办理入住手续去了。

跟芳花姐姐聊天时，我远远就看见路边那两姐妹又来了。这次的题目是蝴蝶的颜色对决，直到明天的傍晚为止，白色蝴蝶抓得多就算绪子赢，黄色抓得多就算佳子赢。抓蝴蝶是没问题啦，不过蝴蝶颜色跟你们俩谁长得好看究竟有什么关系呢？

来到旅馆2楼西蒙叔叔的房间，发现一直帮我们拍照的西蒙叔叔原来是摄影家，因为喜欢这里的夕阳才住在这里，想要努力拍摄出最棒的夕阳照片。如果是西蒙叔叔一定办得到的。另外芳花姐姐已经住进来了，看见我以后就立刻送我一根又香又甜的黄瓜，真好吃。再次前往村里的诊所，了解到原来老爷爷是“内科医生”。“内科医生”就是超能力者的意思吧，因为爷爷说他能够不开刀就把别人的病治好！

晚饭的时候，靖子姐姐和小光来借用大澡堂了，看她们的装束大概是才去游泳回来吧。

芳花姐姐和西蒙叔叔已经比较熟悉了呢，他们在旅馆的2楼聊天，似乎在谈论荔枝的问题，不过西蒙叔叔坚持说那是他的名字。西蒙荔枝？真够奇怪的。

百无聊赖跑到靖子姐姐家去玩，结果两姐妹都不在，就跟老爷爷聊起天来。老爷爷说最近老是梦到他的妻子，看来老爷爷真的很爱她呢。

啊，今天忘记问西蒙叔叔有关小河的事了。

8月7日

来到西蒙叔叔的房间里，正好遇到了芳花姐姐。姐姐离去后，西蒙叔叔跟我说芳花姐姐有一种不可思议的感觉。之后在公园遇到了小光，她似乎准备强行带我一起到什么“秘密的沙滩”去玩。就不能先问问我的意见吗？虽然我不会反对就是了……来到她的家门前，小光向我介绍了经常能看到的那只大狗“犬坊”，听说这是一只即使来了小偷也不会大声叫嚷的温柔的狗呢，不过这个村镇基本上没有小偷所以也没差啦。告别了犬坊，接着来到村镇诊所前，穿过这个诊所后，渡过小河流右转就到了我以前被蜜蜂蛰的地方了。接着再往下走就到了“秘密的沙滩”——这不是我经常游泳上岸的地方嘛！和小光聊天的时候，西蒙叔叔再次出现给我们拍了照片。西蒙叔叔总是会恰好出现在附近，在我看来远比芳花姐姐更不可思议。

游泳回到了防波堤，在返回旅馆的途中遇到了绪子姐妹。在昨天出题后我也随手抓了几只蝴蝶，结果判定下来算是绪子的胜利，再次得到了礼物。下次出题是9号左右吧，到底什么时候才有个头呢？



晚饭过后来到公园里，遇到了坐在秋千上的靖子姐姐。听说靖子姐姐的父亲似乎是个天文狂热者，以前经常带着靖子姐姐来秋千这里看星星的，她们家高高圆圆的屋顶似乎就是她父亲的杰作。之后来到靖子姐姐的家里，老爷爷似乎比昨天更没精神了，原因还是因为他最近老是梦到已经死去的老婆婆和儿子，醒来以后总会感到一些伤悲。虽然我不太明白这句话的意思，不过我希望老爷爷能打起精神来。

8月8日



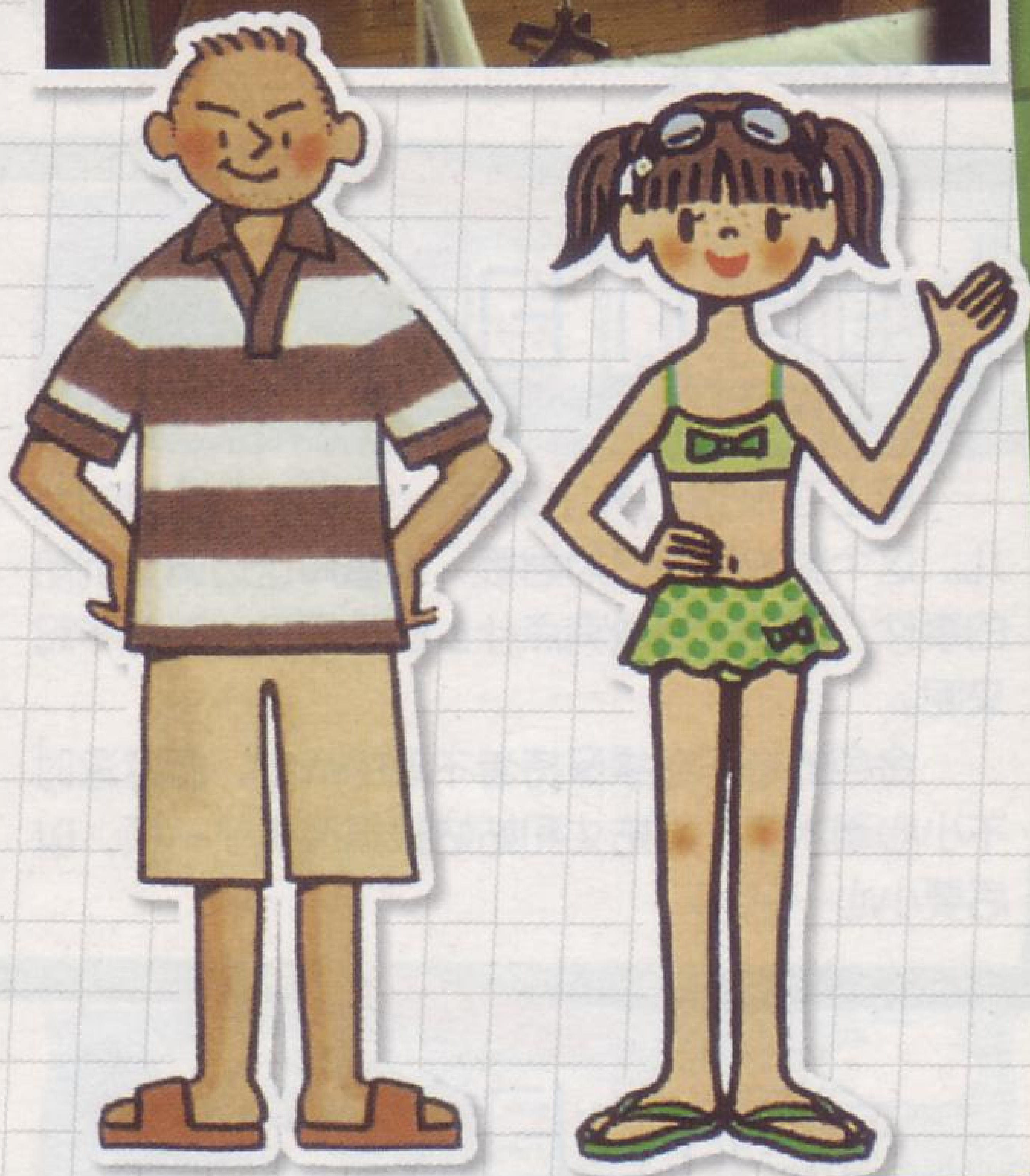
姑丈从今天开始要到奥泽去工作。

早早来到防波堤，遇见了正在钓鱼的老爷爷。因为今天是星期天所以诊所放假，不过似乎鱼儿们也放假，迟迟不肯咬钩呢。希望老爷爷能成功钓起来，因为我也很想看看没装鱼饵的钩子是怎么钓鱼的。

去到山林里面遇到了姑丈，似乎明天就能把通往奥泽的桥修好了，好期待里面到底有什么。接着游泳来到了海边，发现芳花姐姐穿着泳装在海边享受日光浴。虽然我不知道特意穿着泳装来晒太阳有什么意义，不过我总感觉到姐姐似乎有点把我当成小笨蛋。

傍晚的时候来到诊所，明明是休息日，却总感觉病房里有人在。进去以后果真看到一位漂亮的大姐姐，不过她不愿意告诉我她的名字，说是会吓到我。开玩笑，我自己的名字都吓不到自己，还会被谁的名字吓到？不过既然大姐姐不愿意说那就算了。我们约好了以后再在这里见面。

晚饭过后在牵牛花前遇到了姑姑。听说姑丈吃过晚饭倒头就睡了，看来真是累坏了。姑丈到底是做什么工作的呢？



8月9日

今天要和阿刚还有阿繁一起去奥泽探险了！

刚出门就遇上了猜谜两姐妹，说起来今天正好是9号啊。总而言之被强行拖到公园，要求找出她们藏在公园里的7个恐龙瓶盖，时限是到明天傍晚为止。是不是只有我一个人觉得出题已经渐渐脱离了原本争论的中心了呢？总之两三下给她们解决了吧，我还要去奥泽探险呢。

两姐妹留下“12号再见”的讯息后走了，我也立刻来到昨天跟姑丈见面的地方，只见一座用两条木头拼接起来的桥已经架好了，姑丈真有一手。过桥后与两兄弟汇合，奥泽探险队结成并正式出发！

很快我们找到了一棵橡树，就在我观察橡树的时候，两兄弟突然跑掉，等我回过头来就没人了！不过这样也好，我拿出珍藏已久的糖水涂在橡树上，不一会儿就引来了王级的鬼锹形虫！看你们兄弟以后还怎么嚣张。往前走追上两兄弟后，我们发现了阿洋哥哥的火箭，不过因为不知道哪个部分是推进器所以决定下次再交给他……两兄弟这样得出结论后就擅自跑掉了。我说火箭上不是有个部分清楚写着“推进器”三个字吗！最后跑过一座又高又细的木桥（吓死我了，呼），今天的探险终于结束了，还是挺开心的。

两兄弟回去以后，我独自一人在奥泽清澈的水中游泳，顺便还捡到一个瓶盖呢。之后来到秘密基地，用刚捉到的王级鬼锹形虫大杀四方，感想就一个字：爽！



回程本想游泳回去，没想到却在“秘密的沙滩”旁边的海域里找到了一座沉船！真的是大得不得了！围着看了一圈以后发现船身有个缺口可以进入船中，在里面我还找到了一串钥匙。这串钥匙是干嘛的呢？带着疑问我回到了旅馆。

听说靖子家的老爷爷最近很没精神，似乎有什么心事。

8月10日

今天闲来无事去玩虫相扑，没想到不知不觉之间我的鬼锹形虫已经十连胜了。于是我给他取了一个帅气的名字，叫“金色的帝王”，有型吧。

除此之外今天好像也没什么特别的事了，难得有这么闲的一天呢……



8月11日

早上在旅馆门外出现了一个叔叔在找他的女儿。这个叔叔称自己为君野，来富海这边调查沉船的事件。沉船？好像有点什么印象但是一时想不起来呢。

金色的帝王继续保持着不败的战绩，但游泳时不小心溺水了，被姑丈和姑姑狠狠斥责了一顿，以后要小心……

傍晚在诊所再次见到了那个不肯告诉我名字的漂亮的姐姐。跟她说了老爷爷最近老是梦到死去的老婆婆后，姐姐若有所思地说老爷爷可能是寂寞了。这个姐姐好像很了解老爷爷啊。

今天去海边游玩的靖子姐妹又在晚餐时间来借澡堂了。而吃晚饭的时候，姑丈一口说穿阿繁喜欢小光的事，男孩子喜欢捉弄喜欢的女孩子的传闻原来是真的啊……另外还有一个消息：靖子姐姐的妈妈静江阿姨好像明天会住到旅馆来。

诶？明明阿姨的家就在上面，为什么要特意住旅馆呢？

8月12日

猜谜姐妹又来了，这次的题目似乎是钓鱼。总之在明天之前钓上特定的鱼种就行了吧？于是我在散步的时候顺便帮她们完成了这个题目，多余的战利品正好预定成为今天的晚餐。下次的出题时间是15号，这两姐妹又会玩什么新花样呢？

中午我在旅馆2楼的阳台见到了很喜欢大海的静江阿姨，盂兰盆节的期间似乎会待在这里。

晚饭时间，姑姑聊到营业额账本上少了100元，但是大家谁也没有拿，这到底是怎么回事呢？说起来，前几天在旅馆正下方游泳的时候，好像是捡到了100元硬币……



晚上找到靖子姐姐，得知了姐姐与静江阿姨之间处得并不好。靖子姐姐现在似乎很烦恼去不去见静江阿姨，而我也不知道说什么好。

8月13日

今天不知怎的，大家都集中在旅馆的2楼，我也跟上去看个究竟。小光被静江阿姨表扬了，显得很高兴，但是靖子姐姐却不在这里。跟两兄弟和小光随便聊了聊，突然窗外传来西蒙叔叔的声音，他给我们4个孩子拍摄了纪念照片……他是怎么知道我们都在这里的？实在是太神奇了。

中午来到阿洋哥哥家，阿洋哥哥还是一个人寂寞地制作着火箭。为什么不叫上以前很要好的靖子姐姐呢？我努力地说服阿洋哥哥去找靖子姐姐，阿洋哥哥似乎也下了很大的决心，决定晚上跟我一起去靖子姐姐家里。



傍晚在诊所里，那位漂亮的大姐姐唱起了好听的曲子。回到海之屋后，我在厨房将捡到的100元硬币还给了姑姑，被姑姑称赞了，嘿嘿。

晚饭中，姑姑说明天早上似乎有个奇怪的和尚会来诵经，真令人期待。不过我可不能因此就忘记了跟阿洋哥哥的约定。晚饭后我早早赶到了公园口与阿洋哥哥汇合，两人一起来到了靖子姐姐的家里。对于这次突然来访，靖子姐姐显得非常慌乱，结果阿洋哥哥也不禁跟着慌乱起来。就在阿洋哥哥准备逃走的时候，靖子姐姐叫住了他，稍微稳定了一下情绪后，两人有一搭没一搭地说起一些客套话来。总而言之，最后虽然还是没说上几句话，不过两人似乎都很开心，靖子姐姐更是称呼我为“扰乱人心的危险小恶魔”。我不明白，我只是让两个很久没见面的青梅竹马见面罢了……

8月14日

吃过早餐以后，奇怪的和尚来诵经了。一点也不像其他和尚那样庄严肃穆，倒像是平易近人的叔叔，还送我们烟火作为礼物呢。出门时发现牵牛花开花了，太棒了！

在“秘密的沙滩”附近潜水时，在海底发现了另一个火箭推进器。之后去到奥泽，发现了阿刚阿繁两兄弟，他们在透过手掌开太阳。我也模仿了一下，瞬间感到太阳的能量流进了我的手掌中，热乎乎的。回到了旅馆，来到2楼阳台见到了静江阿姨。我问起阿姨为什么会离开这个村镇，讨论到最后的结果是因为这里的大家都是坏心眼？

傍晚再次来到诊所，推开病房的门，看见老爷爷和大姐姐并排着坐在一起……大姐姐称赞靖子姐姐和小光都是好孩子，老爷爷还向大姐姐道谢，说感谢她来探望自己。我虽然不太明白两人是什么关系，不过却感到了一股温馨。

回程途中游泳前往巨大的沉船冒险，没想到在甲板上遇到了穿着潜水装的君野叔叔！看来他是来沉船寻宝的。结果直到我回到家里才想起来以前发现的船体缺口和钥匙的事。下次有机会再遇见他的时候就告诉他吧。

吃过晚饭后一家人来到外面玩烟火，真是漂亮极了。收队的时候发现了挂在姑丈工作棚上的斧头，这就是晚饭时候姑丈叫我们不要碰的斧头吗？……好，先借来带着吧，一定会有什么用处的。



8月15日

一出大门就遇到猜谜两姐妹了——哦，15号到了啊。现在我已经逐渐开始期待她们出的题目了。这次似乎是采集瓢虫然后将背上星星的数量加起来，总和接近50就是绪子胜利，接近150就是佳子胜利。话音刚落我立刻前往公园，因为公园可是瓢虫们的聚集地呢。



来到公园时，看到小光鬼鬼祟祟地四处张望，然后拿着一包东西进了公园旁边的废屋。待小光出来后，我进去一看，原来全都是喂猫的食物。这么说来以前阿刚阿繁兄弟告诉我废屋不知为何总有很多猫衣食无忧地生活着，原来这就是真相呐。我一边想着一边疯狂地捕捉着瓢虫，最后完成了这个课题。下一次是18号吧，你们不说我都知道啦。

在地藏前遇到了姑姑，得知了旧历和新历的区别，原来八月的盂兰盆节指的是旧历的说法啊，还真够复杂的。接着来到墓地，看到静江阿姨正在扫墓。原来她扫的是靖子姐姐的爸爸的墓。虽说已经离婚了，可毕竟还是有感情的呢。

差点忘了要告诉君野叔叔钥匙的事了，我连忙潜水到沉船处，将钥匙交给君野叔叔后，叔叔打开了船上的小窗口，空气散开后水位也跟着上涨，接下来就能潜水到之前去不了的地方了。叔叔因为氧气瓶中氧气不够所以先走了，我则继续在沉船中探险。一路往下走，捡到两个恐龙瓶盖和50元硬币，最后在船底发现一个很大的洞穴，一直连接到海底的一个空洞上。当我来到这里的时候，因为空气的压力使得原本挡住空洞的桅杆被托了起来，浮上海面后最终形成了一个小平台。这里就是我的秘密基地了！



傍晚时分，我来到了诊所，不知为何只在傍晚才出现的神秘大姐姐告诉我，她要回到很远很远的地方去了。我说了“保重身体”，大姐姐却一下子笑了出来，离别的伤感气氛一下子就被破坏了……这句话有哪里不对吗？回家的途中在防波堤上听船长叔叔说到姑丈以前是一个木工，为什么现在不干这行了呢？太不可思议了。

8月16日

一大早就听说静江阿姨准备今天乘船离开富海。吃过早饭后我早早就来到2楼的阳台，跟静江阿姨聊起了大海。静江阿姨说她以前准备离开这个村镇之前，曾经非常悲伤，正是大海与空中交织的闪电让她得到了救赎的感觉。大海和闪电真伟大！到了中午，只有我一个人前往防波堤给阿姨送行，阿姨似乎没有跟小光说她回去的时间，一定是不想让两边都感到悲伤吧……到了傍晚，老爷爷一个人孤单地坐在诊所的病床上；而芳花姐姐则在海之屋的旁边弹着吉他，旋律充满了悲伤。

吃过晚饭后，姑丈说差不多这个时期小鱼会大量出现了，明天下海去看看吧。

晚上到老爷爷家里去看看，发现老爷爷又陷入了淡淡的哀伤之中。老爷爷解释了理由，不过我实在不太明白，总觉得老爷爷好像想要一个孙子。有两个孙女其实也挺好的嘛。

8月17日

早上去防波堤，看到了船长叔叔。不过他似乎正处于非常悲伤的时刻，连话都不想多说呢……发生了什么事？

静江阿姨走了，有点寂寞的我来到她住的3号房，发现桌上留着一把钥匙。脑中灵光一闪，我立刻带上钥匙冲到了靖子姐姐的家里。跟我想的一样，这果然就是用来打开靖子姐姐房间与客厅那道门的钥匙……看到门打开的那一幕，靖子姐姐呆住了，然后立刻冲出去，可惜静江阿姨此刻已经不在这里了……我看着失落地坐在地上的靖子姐姐，也想不出什么安慰的话。

小光的好朋友犬坊最近总是冲着我叫，好像有什么事想要告诉我。于是我解开了它脖子上的锁链，下一个瞬间，犬坊头也不回地就朝着奥泽跑去了。大惊之下我立刻追上去，在独木桥的地方找到了它。犬坊带着我来到了一小块空地，地上堆放着一具狼的尸骸！虽然很害怕，不过我还是将它埋葬了。这具尸骸跟犬坊有着什么样的关系呢？对了，追犬坊的时候路过诊所，发现凪咲姐姐回来了……那么船长叔叔应该很高兴才对啊？弄不明白。另外今天在海水中看到了好多鱼宝宝！

晚饭的时候说到阿洋哥哥的爸爸，大家都叫他狼爷爷，这是为什么呢？靖子姐姐终于恢复了一点精神，真是太好了。



8月18日

猜谜姐妹的第六次课题，竟然是捉迷藏，而且先被找出来的一方是胜者……规矩真够奇怪的。总之，绪子姐姐似乎躲在与海相关的地方，我直冲快艇处就解决了这个课题。接下来就要等21号了。

去阿洋哥哥家的坡道支路上有一棵大树，我用身上带着的斧头将其砍倒，做成了一座独木桥。这样就可以去新的地方探险了！探险过程中经过了一条小河，我掀开盖在上面的盖子，发现了一个火箭推进器！再往里面走就发现了一座小木屋，四周都堆放着木材。顺着木屋往前走还看见了水车——此时我才恍然大悟，这里就是奥泽探险时看到的水车小屋啊！想到这里，我用手轻轻拨动了一下水车，没想到它竟然转起来了，真是意外！



傍晚时分，芳花姐姐又在海之屋外弹着吉他。据本人说她的歌声非常美妙，之前太阳因为听到她的歌声而忘记西沉，差点撞上月亮而造成大惨剧呢！

晚上的菜肴非常豪华，豪华到异常的地步了……原来今天是姑姑的生日啊！姑姑，生日快乐！

晚上来到老爷爷身边，我主动说可以当老爷爷的孙子，不过因为我已经有两个爷爷了，所以老爷爷只能排在第三位。听罢老爷爷大笑了起来。虽然我不明白老爷爷在笑什么，不过能恢复精神就太好了。

8月19日

早餐时大家聊到了七年前的运钞车金块抢劫案件，案子还有十天就超过时效了。价值五千万的金块究竟在哪里呢？还有啥叫时效啊？



「一年、三百六十五日、ず～っとふたりで遊んでたよね」

今天是约好了靖子姐姐去阿洋哥哥家的日子。我是一个很会看气氛的人，所以他们聊天的时候我就在一边玩，什么小学中学之类的一概没听见。不过不管怎么说，他们能够敞开心扉谈话真是太好了，这可是阔别十年的一次长谈呢。

不好，差点忘记了来这里的真正目的——我把自己收集到的三个火箭推进器交给了阿洋哥哥。阿洋哥哥非常高兴，作为谢礼，他让我在下次准备发射的三段火箭上写上了自己的名字。这样的我的名字就会随着火箭飞向太空了！

从阿洋哥哥家离开，顺便去小木屋准备回收昨天涂上砂糖水后捕捉的虫子。没想到竟然有个老爷爷在那里。原来他就是大家说的狼爷爷，不过现在狼爷爷跟狼已经没什么关系，只是个天天烧炭的老爷爷罢了。

8月20日

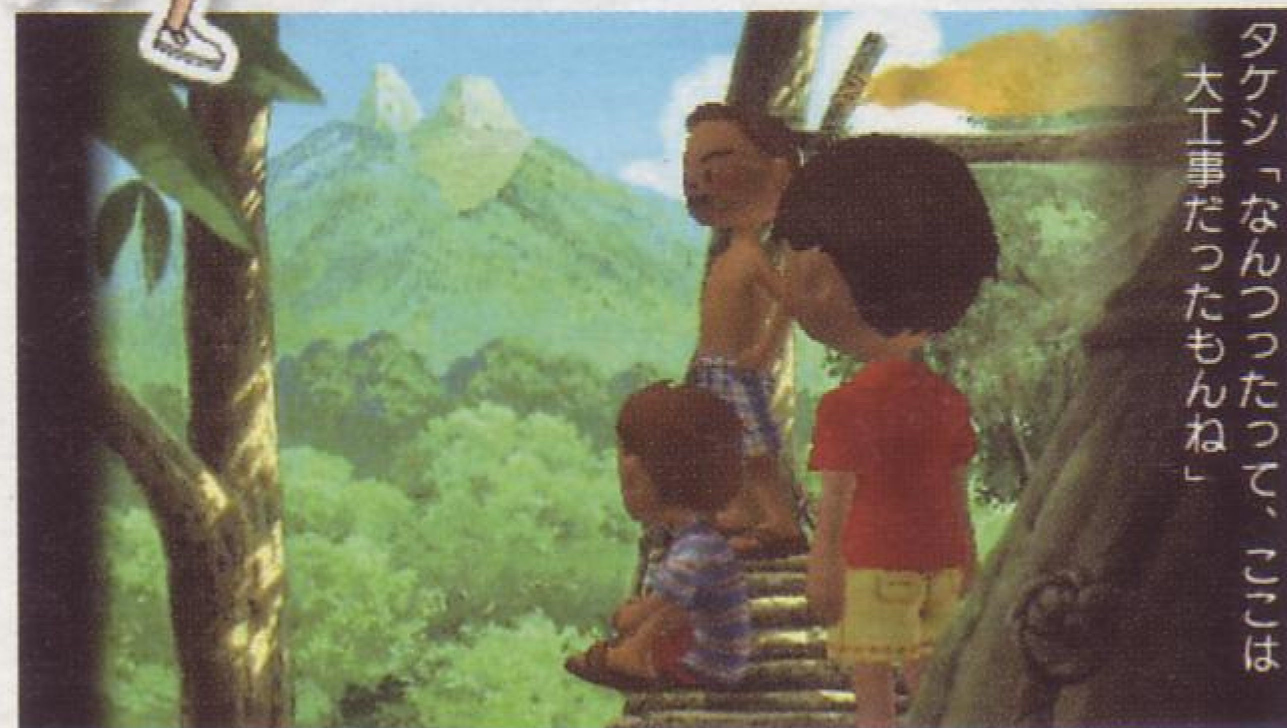
在大家睡觉的时候发生了地震，还是挺吓人的呢。希望没有人受伤。不过这场地震使得后山一块岩石崩塌下来，露出了一个人造的洞窟。有机会真想去里面探险。

中午在澡堂不小心撞见了正准备称体重的芳花姐姐——即使你把泳装全脱掉也是无法逃脱该有的命运的，放弃吧。

来到秘密基地，今天终于打败了阿刚的皇后虫！这样一来两兄弟终于认同我是他们的真正朋友，允许我登上了最上层的瞭望台。在瞭望台上，我看到了这里最高的山峰——富天山，不过想要知道怎么上去，还必须得赢过阿刚的“秘密兵器”。为了去富天山一探究竟，我是不会轻易认输的，开始特训吧！

晚饭桌上阿刚提到了人造洞窟的事情，马上被下达了禁止进入令。真笨，是我就不会说出来的。晚饭过后我去找小光玩，在她家后面的小菜园里发现了她。原来有只小猫死了，小光正在给它举行葬礼呢。我们一起祈愿希望小猫能平安无事地到达天国。





タケシ「なんつったって、ここは大工事だったもんね」

8月21日

有一位叫做谷口的叔叔来到旅馆了，这下房客又多了一位。不过这个谷口叔叔不太爱说话，稍微有点恐怖呢。

没想到今天竟然是猜谜姐妹前来出最后一题的日子！想到马上就能从强迫猜谜里解脱出来，我感到非常高兴，不过同时也有些意犹未尽的感觉。最后的课题是“借物竞走”，绪子要借的是“可以画出天空颜色的笔”，而佳子则是要“挥动后就会让人打喷嚏的魔法之粉”。明天傍晚前先借到的就算胜利，当然也有两样都借到然后平手的情况。“借物”我是明白了，不过“竞走”呢？难道让我东奔西跑就算是“竞走”？

总而言之四处找找看吧。我先直觉般地来到了靖子姐姐家里，在厨房借走了“挥动后就会让人打喷嚏的魔法之粉”，也就是胡椒粉啦。正想着剩下的一件物品是什么，不知不觉来到了诊所，突然发现老爷爷的桌上放着一支蓝色的圆珠笔，这一定就是“可以画出天空颜色的笔”了吧。带着两样“借物”“竞走”到猜谜姐妹那里，果然是正解。最后的课题也就此完成。两姐妹告诉我最后的总成绩将会在24日揭晓，而胜利的那一方将要跟我约会。好吧，既然已经让你们折腾了18天，也不在乎多等3天了。不过谁先来告诉我什么叫约会？在我归还胡椒粉和圆珠笔的路上一直在思考这个问题。

再次来到了狼爷爷的小屋里，原来狼爷爷真的找到过狼，而且似乎对狼很了解。他们以前到底发生过什么事呢？中午路过旅馆1楼的公用电话处，芳花姐姐在跟人打电话，不过似乎对话充满了危险的气息，就像一个刑警一样……

晚饭的时候，阿繁这个大嘴巴在饭桌上提起了洞窟探险的事，差点暴露给姑姑和姑丈。不过我可是实实在在听到了，明天我也要去。

8月22日

刚吃过早餐，芳花姐姐就穿着泳装出现在海之屋里，说什么在这里便于监视整个港口。从昨天开始这位姐姐就一直很古怪……

靖子姐姐最近开始每天都到阿洋哥哥家去当家庭教师了，说是为严重偏科的初三应考生进行辅导。我觉得不止是这样而已呢……在海中游泳时偶然发现了废弃的海上工事遗迹，以后这就是我的海上神殿！

来到后山的洞窟，两兄弟已经先进去了。洞窟里又黑又潮湿，阴森恐怖，走了不远就看见地面开了一个大洞，两兄弟就蹲在洞边，说什么“男人只要鼓起勇气，就没有办不到的事”，可就是不敢往下面去。黑漆漆的我也有点害怕，还是以后再说吧。

正准备吃晚饭的时候，阿繁慌慌张张地跑进来，原来阿刚不小心掉到了那个大洞里，现在上不来了！一家人急得连忙赶到洞窟里去，姑丈绑着绳子下到洞里，把扭伤脚的阿刚救了上来。姑姑急得一把鼻涕一把泪，阿刚最终也认识到自己的错误，答应大家不再做危险的事。

夜晚的公园里，靖子姐姐和阿洋哥哥坐在地上仰望星空，并谈论着星座的话题。两人的关系看来是已经彻底复原了，说不定比以前还要好？远处小光一个人坐在灯柱下，她说她在监视那两个人。



8月23日

一大早起来，阿刚扭伤的脚就已经消肿了。这是何等凶残的恢复力！芳花姐姐跟昨天一样又穿着泳装站在屋子里，还问我在海底有没有看到什么拎不动的包包或箱子，她到底要干嘛……

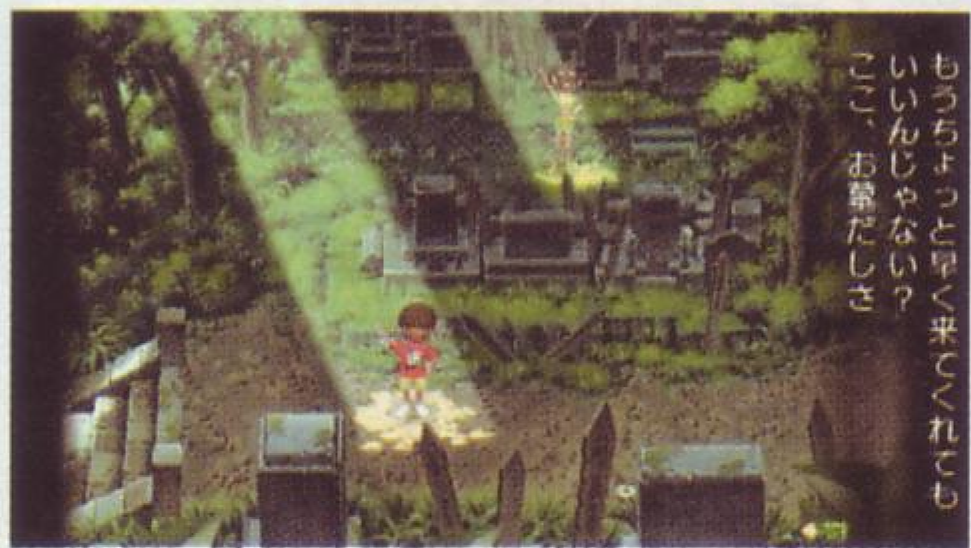
今天我一个人去到了后山的洞窟，沿着绳子小心翼翼地爬了下去。在洞窟中我发现了一个盒子，里面装着许许多多的金块，闪闪发亮真好看，不过因为不是钱所以就懒得拿走了，而且又重的说。洞窟里有两个出口，一个连接到“秘密的沙滩”那个打不开的铁栅栏，从里面就轻易地打开了；另一个连接到大海，喜欢游泳的我当然是游泳出去啦。浮上海面一看，原来海底的出口就在防波堤的旁边大瀑布下面。

从海岸边上岸，看到正在海边玩耍的靖子姐妹。诶，今天怎么没有看到阿洋哥哥？靖子姐姐说虽然有邀请他一起来，但阿洋哥哥似乎不擅长游泳就推辞掉了。我随即前去确认，阿洋哥哥告诉我，他只要看到穿泳装的女孩子就会变得很紧张。这有什么好紧张的，芳花姐姐最近还天天穿泳装站在屋子里呢。

晚饭过后我上楼跟前来借澡堂的靖子姐妹聊了下天，下楼时又看见芳花姐姐在打电话。姐姐在打电话的时候，身上总会散发出一种很危险的气息。

8月24日

姑姑说早上有个叔叔来投宿，但是因为已经满员了所以没办法让他住下来。那个叔叔竟然就在公园下方的海滩上搭起了帐篷。他不知道涨潮时海边是很危险的吗？特别是有暴风雨的日子。芳花姐姐今早也是一如既往穿着泳装站在海之屋里。



帮姑姑打扫客房的时候，在芳花姐姐房间的桌子上看到了谷口叔叔的照片！为什么芳花姐姐会有谷口叔叔的照片？他们是认识的吗？也没听姐姐说起过啊……

打扫完客房忽然想起今天是跟猜谜姐妹约好碰面的日子！来到集合的老地方，总成绩发表决定了绪子的胜利。于是我今天就得跟绪子约会了，总而言之先在旅馆大门集合吧……所以说约会到底是个啥啊？

集合以后来到了我第一次架上独木桥的地方（中途绪子竟然在墓地摆起了POSE，你就不怕遭报应么），这里的河水真是非常干净，绪子好像很喜欢。休息中，我们聊到了绪子的爸爸。绪子的爸爸似乎是个潜水员（我脑海中立刻浮现出君野叔叔），一年四季都在海中探险，所以两姐妹经常会跟着爸爸来到富海这里。不过她的爸爸似乎老是在两姐妹单独相处的时候使劲称赞另一个孩子可爱漂亮什么的，结果两姐妹就经常为谁更可爱更漂亮而

吵架，这次还把我也卷了进来，不过现在想来倒也挺开心的。一直尾随在后的佳子此时出现跟绪子和好，然后定下了27号在海边游玩的约定。

防波堤下面的海滩上多了一顶帐篷，好奇之下我上前一探究竟，原来这就是早上的叔叔搭建起来的帐篷。叔叔说他是因为喜欢海才来玩的，不过我一眼就看穿他是追着芳花姐姐来的，最后叔叔还是红着脸承认了，我跟叔叔约好不会把这事儿说出去，这是男人之间的秘密！接下来到了傍晚，我在谷口叔叔的房间里跟谷口叔叔一起听着芳花姐姐的吉他声，谷口叔叔说这是类似于演歌的曲子，能够浸透人的心灵……什么是演歌？

芳花姐姐有谷口叔叔的照片，帐篷叔叔追着芳花姐姐来到了富海，他们三人的关系莫非是……

晚上阿洋哥哥和婧子姐姐又在公园看星星，而芳花姐姐和保田叔叔（芳花姐姐告诉我的）在港口的帐篷附近聊天却怎么也浪漫不起来。当我将芳花姐姐把喜欢的人的照片摆在房间里的事告诉保田叔叔后，叔叔很明显沮丧起来了……

8月25日

早餐时忽然想起家里还剩有上次和尚送来的烟火，如果再不用掉就要潮掉了，干脆晚上办个烟火大会吧！

早上一个不小心把男人之间的秘密说给芳花姐姐听了。芳花姐姐似乎有一点高兴，但还是表现得比较淡定。不过别老穿泳装站在人家屋子里好不好？

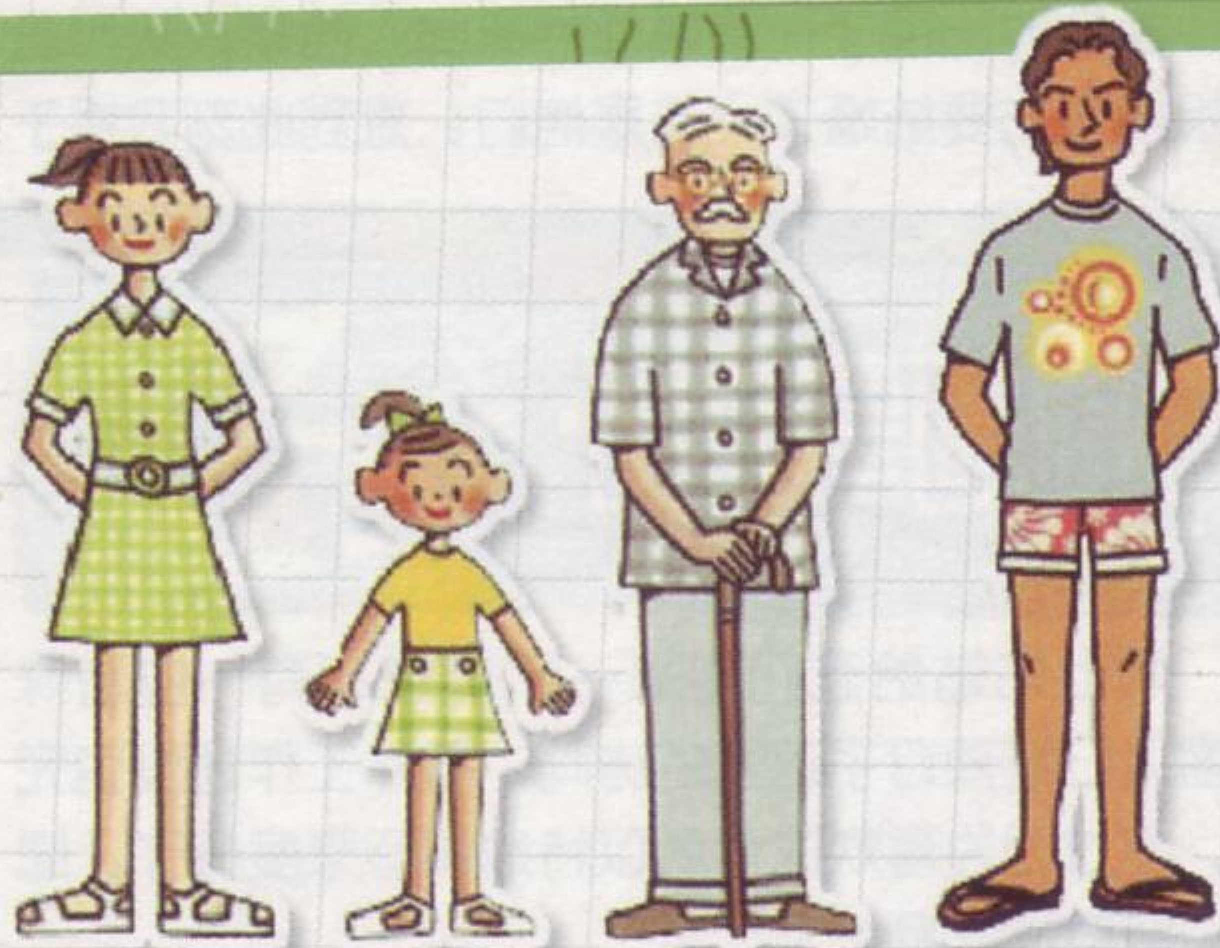
狼爷爷终于把他放弃找狼的原因告诉我了——将一头狼逼到跳下山崖后，狼爷爷在山崖下找了很久很久，但除了血迹以外什么都没有找到。顿时觉得无比空虚的狼爷爷最终醒悟到，狼与人始终是生活在不同次元的生物，都不应该随意踏进对方的环境，因此抛弃了一切与狼有关的东西，现在才成了一个烧炭匠。虽然我不是很能理解老爷爷的心境，不过我很同意不该随便打扰他人的生活。

晚上吃饭的时候，说到姑丈以前的恐高症似乎已经治好了。原来这就是姑丈当初放弃当木工的原因啊……晚饭后在公园，以婧子姐姐为首的孩子们在公园举办了烟火大会，大家玩得都很开心。

8月26日

狼爷爷是个魔法师啊！竟然能将普通的木柴变成可以生火的木炭！真是了不起！

晚饭时大家都很兴奋，只有姑丈一个人摸不着头脑。要知道，明天可是会有一发特大号的烟火升空哦！婧子姐姐晚上似乎也有点兴奋，一个人在院子里踱步呢。



8月27日

今天是阿洋哥哥的三段火箭发射前的最终测试！所有的孩子们早早就来到了阿洋哥哥的家。在大家屏气注视下，阿洋哥哥的测试火箭缓缓升空，笔直地飞向天际……然后华丽地大拐弯后坠落在富天山附近。大家的心情都有些沮丧，不过婧子姐姐倒是非常开心，这是她第一次感到这么兴奋不已。也许是受到了婧子姐姐的影响，阿洋哥哥也恢复了一些精神，而且也找到了一些头绪。失败乃成功之母，下次一定要成功哦！



今天同时也是跟绪子佳子姐妹玩耍的日子，不过我跑遍了所有的海岸都没看见她们。就在无可奈何之际，我突然想到了海面上那个桅杆形成的浮台！赶去一看果不其然，两姐妹与君野叔叔都在那上面，君野叔叔果然就是她们的爸爸。等到绪子和佳子潜水玩耍去了，君野叔叔才告诉我，他调查沉船是为了找出有可能藏在沉船里的宝藏，结果船里面什么都没有，不由得有些沮丧呢。

晚上的公园，阿洋哥哥似乎完全恢复了干劲，准备择日发射三段火箭后就全身心投入中考的准备中去。似乎他已经决定了报考的学校，虽然没有说出口来，不过我猜应该是东京的某所高校吧。我随便乱猜的。

回到旅馆，保田叔叔在打电话说很重要的事。大概明天会发生什么事吧？

8月28日

中午去到诊所，凪咲姐姐说她明天要和人约会（这两天终于明白了什么叫约会）！可是她不肯告诉我对象是谁，真小气！明天我一定要找到你。

吃晚饭前，阿繁慌慌张张地跑进来告诉我们，谷口叔叔被保田叔叔和芳花姐姐抓走了。大惊之下我们赶到防波堤的码头，看到芳花姐姐对我们深深鞠了一躬……原来谷口叔叔是七年前的运钞车金块抢劫案的帮凶，被身为刑警的保田叔叔捉拿归案了。但为什么身为大学生的芳花姐姐也要跟着一起走呢？这点我一直想不明白。

晚上我在芳花姐姐的房间中发现了一封信：

“小家伙，这段日子我过得非常开心，谢谢。等你成为一个出色的大人后，就陪你一起进澡堂吧。拜拜。 by芳花”

8月29日

电视里播报着七年前的运钞车金块抢劫案件宣告破案，犯人已经被逮捕。画面上出现了谷口叔叔……其实我觉得谷口叔叔并不是坏人的。

早上去到阿洋哥哥家里，很难得地他们竟然没有在学习而是在摆弄火箭，看来是准备先集中精神完成火箭发射了。顺路去了烧炭小屋，没有找到狼爷爷，不过听到了几声狼嚎……不会是狼爷爷真变成狼了吧。傍晚在诊所的病房中，再次看到了神秘的大姐姐，她祝贺我成为了哥哥。不明白……

晚饭时出现了一条爆炸性新闻：西蒙叔叔和凪咲姐姐宣布要结婚了！恭喜他们！直到此刻我终于知道船长叔叔之前消沉的原因了。

晚饭后接到了爸爸的电话，我的弟弟顺利出生了！以后我就是哥哥了！哈哈！现在想想，那个神秘的大姐姐怎么会知道这事儿呢？

晚上西蒙叔叔给了我一份大礼：牵牛花开花期间的一套照片！这可是我耗费心血照顾它开花的最好回报呢。



サイモン「私たち、結婚します」

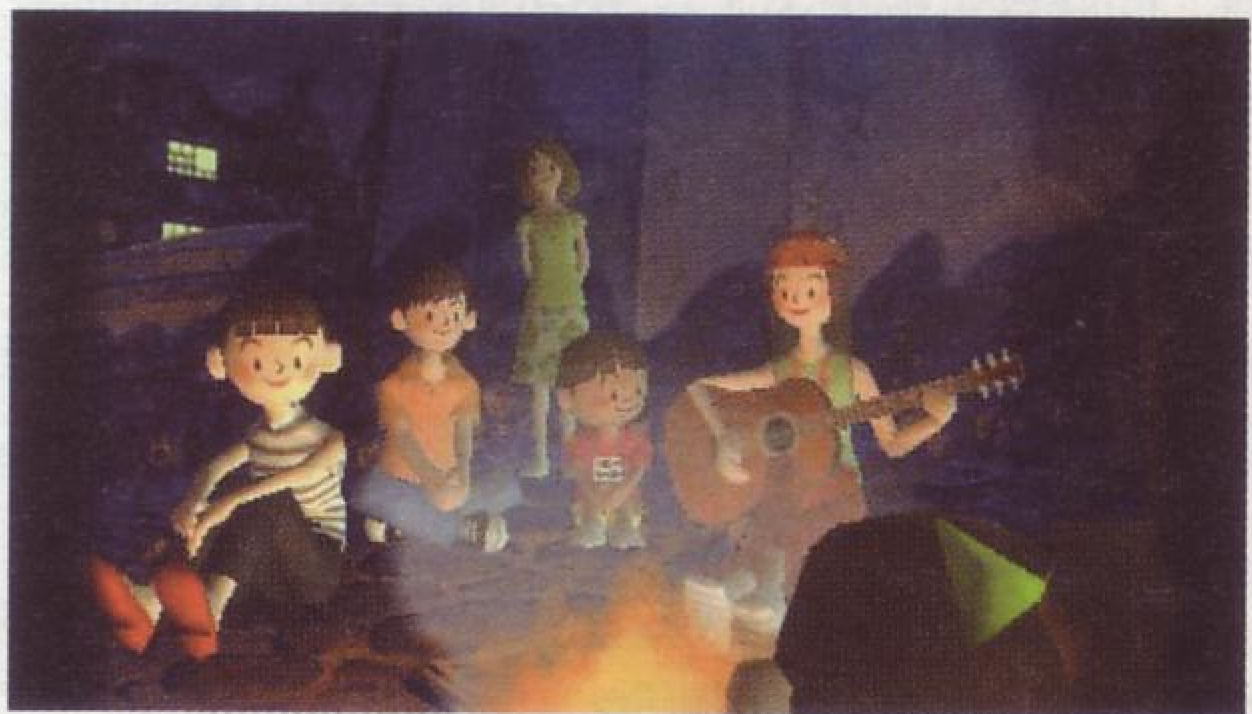
8月30日

早上姑姑给我们带来一个消息：有一位特殊的客人已经预订了这里的房间，虽然工作还没有完成，不过因为喜欢这里所以特地请假来度假了。嗯……究竟是谁呢？

君野叔叔决定不当冒险家了，而是去继承他爸爸的日本最大竹夹鱼干货公司。佳子和绪子决定代替爸爸成为冒险家，加油吧。感谢你们带给我一段快乐的暑假回忆。

靖子姐姐大概会跟我明天乘同一班船回去。阿洋哥哥你可不能因为怕哭就不来送行啊。

中午在旅馆2楼发现了芳花姐姐！原来悄悄回来的她就是特殊的客人啊。大学生真好，随便就能拿到3天的长假呢。听完我的感想，芳花姐姐大笑着摸了摸我的头。



阿刚哥哥决定在高中毕业后继承这家旅馆，让他的爸爸可以放心地做回他最喜欢的木工而不用担心家里的生计。这番表白令我十分感动，姑丈表面上虽然什么也没说，但我感到他心中早已留下了幸福的泪水。

晚饭过后，芳花姐姐来找我们去参加大家在海岸举办的欢送会。姑姑他们先走一步，我与阿刚哥哥在屋子里，谈到这次暑假各种快乐并难以忘怀的回忆。最后，我们无言地握了手——我们都不是擅长说肉麻话的人，但我能确实地感觉到，这是我与阿刚哥哥成为真正挚友的瞬间。这是一个难忘的暑假，谢谢你，阿刚哥哥。

欢送会的气氛显得比较寂寞，大家都舍不得这个即将过去的夏日。美见姐姐送给了我她在这个夏天完成的小说，想来这将会是我的宝物吧，因为不管怎么看小说的主人公经历的事件都跟我夏天的回忆一模一样呢；小光看来是彻底缠上我了，几乎已经计划着要住到我家里去，吓得我不轻；西蒙叔叔和凪咲姐姐在一旁过着甜蜜的两人世界；阿洋哥哥终于想起了靖子姐姐小时候道别时一定会说的话：“明天见。”靖子姐姐听到后羞红了脸低下头去。最后大家围坐在火堆边，在芳花姐姐美妙的吉他与歌声中，为我的最后一晚划下了圆满的句号。

8月31日

收拾好行装，在大家的欢送下，我与靖子姐姐一同登上了回程的船只。阿洋哥哥最终还是没来送行，不过一枚制作精良的三段火箭代表了他所有的思绪。承载着大家的思念，承载着大家的回忆，火箭笔直地越升越高，直到完全失去了踪影。我坚信，这枚火箭一定可以去到月球的，阿洋哥哥的火箭一定是最棒的！

回想起这个夏天，我没能给小河取名，没能去到富天山，但我并不感到遗憾。因为我已经拥有了许许多多毫不逊色的珍贵回忆。这就是我的暑假，我的八月，我独一无二的少年时代。

希望看到这篇日记的你，也能有一个美妙的暑假。



玩后感



在整个“《我的暑假》系列”中，2代是获得评价最高的作品，而这款加强复刻版也保留了这些优点。迷人的海边小镇景色、丰富的收集要素、庞大的事件剧本以及最大化的自由度，都让白菜彻底沉迷于游戏之中。剧本有悲有喜，感染力非同一般，值得所有AVG爱好者细细品尝。希望大家能够在本作的陪伴下，度过这个炎热的夏日。



文 Ring 编 阿鲁 美编 咕噜





NINTENDO DS

勇者斗恶龙IX 星空的守望者			
ドラゴンクエストIX 星空の守り人			
Square Enix/Level-5	RPG	2009年7月11日	日版
1人	2Gb	5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接



《勇者斗恶龙IX》邪道研究 独行天使超神速ACE记事

重系统，轻剧情——这是不少玩家对《DQ IX》的评价。和4代、5代相比，《DQ IX》的剧情确实缺少耐人寻味的地方，缺少让人津津乐道之处。也许堀井雄二想着重表达的并不在剧情，而是另辟蹊径，从系统下手，本作中丰富的任务系统消耗了玩家大量的时间，而藏宝图系统更是让众多玩家欲罢不能。

本作的主线剧情不长，系统会在通关时根据通关所用的时间等状态，对玩家的游戏成绩进行评价——这个评价系统使得不少已经通关过的玩家尝试着再次快速完成《DQ IX》的旅 程，他们当中不乏顶级高手，靠着其他玩家的协助，在短短6个多小时之内完成剧情；不借助其他玩家的力量，以不到10小时完成拯救世界的壮举等等。笔者也曾经尝试过后一种方法，不联机游戏、不邂逅通信，最速通关的称号是得到了，不过却是参考日本玩家的游戏笔记进行的，完成之后自然觉得还有不满足之处。模仿别人的成功模式总是觉得不过瘾，打算自己来进行完全属于自己的挑战！自从《DQ III》的魔王巴拉摩斯激发了玩家的单挑欲望以来，单人通关成了《DQ》中另一大乐趣，因此目标就这么定下来了。史无前例的单人、超神速ACE！

挑战环境：正版卡带，关系到中断秘技的使用。烧录卡和模拟器也不是不可以，就是在使用中断秘技时会有一点麻烦，不过对时间的节约却有很大的益处，如果能够很好地使用即时存档的功能，那么时间能够缩短不少。

挑战条件：单人——主角一人进行游戏，从头至尾不借助任何同伴的力量（不管是露伊妲酒吧的同伴还是其他玩家，游戏初期加入的NPC由于不可抗力因素，不考虑在内。）

完成目标：获得通关称号“超神速ACE”——即击破最终BOSS时间在11小时59分以内。如果能将达成时间进一步缩短，那是再好不过了。

前言说完，挑战开始！

Step1：柔弱天使单人行

既然要争取最短时间内通关，那么怎么缩短时间就成了首先要考虑的问题。

必须熟悉和掌握节约时间的方法：

一、熟悉剧情：不与无关NPC对话，尽量以最短的时间完成剧情。

二、熟悉迷宫和城镇：不得迷路，不可特意绕路去开宝箱，沿途的宝箱可以顺手拿，与攻略无关的道具一律无视。

三、避免杂兵战：除了文中提到的必打的杂兵外，其余一律回避。移动中用圣水（せいすい），熟悉使用菜单法（即打开菜单，等杂兵走过去之后再关闭菜单离开）回避窄道中的杂兵。

四、移动：能用瞬移（ルーラ咒文或者道具キメラのつばさ）就不要走路。文中提供的最短移动路线是建立在使用瞬移的基础上。随时准备回忆之铃（おもいでのすず），用来从迷宫中迅速离开。

其他一些要点留在正文中进行说明。

剧情省略，本文只针对战略战术进行解说。

Step1.1

主角选择女性，女性角色在防具上会有点优势。游戏开始，NPC尼德（ニード）加入，为了能打赢第一个BOSS，这里必须练级。先不着急去发展剧情，趁尼德在队伍期间，去打经验值最多的鼠射手（リリパット），注意这个家伙实力还不俗，Lv1～3的状态下要注意回复。升至Lv4即可去挑战BOSS了。因为游戏初期还未习得ルーラ咒文，因此需要买キメラのつばさ，购买的数量视当前资金而定，总共需要10个左右。

面临的第一个BOSS是犀牛ブルドーガ，第一个BOSS自然不会太为难玩家，以初期装备即可战胜，开战前记得在村内买好药草，辅以初级回复咒文荷伊米（ホイミ）即可胜出。胜利后Lv提升至6。回到村子后，用打BOSS得到的钱买圣水。

最短移动路线：沃尔罗村（ウオルロ村）→山路（とうげの道）→沃尔罗村→齐萨格纳遗迹（キサゴナいせき）→沃尔罗村→山路→圣修坦因城（セイントシュタン城）。
时间控制：45分以内。

Step1.2

到达圣修坦因城，首先利用邂逅通信机能获得两张宝图：其中一张现在就要用到，它是著名宝图エリミオげんま(とどろく空の迷　Lv75)，这张宝图的最大特点是3F有三个A箱，同时也有S箱，能够最快收集到本次攻略中所需要的装备，其地点在沃尔罗村右上角。当然也可以用其他宝图来代替这张宝图的作用，但条件有三个：一是有A箱（最好处在B3F），二是有S箱，三是宝图位置在沃尔罗村或者圣修坦因城附近。

使用圣水即可安全地进入宝图利用中断技挖宝（括号中是宝箱所在地和中断时间）。需要用到的装备有：金属史莱姆剑（メタスラの剑，B3F下楼梯右下41秒）、枪（メタスラのやり，B3F下楼梯上方10秒）、盾（メタスラの盾，B3F下楼梯右下18秒）、铠（メタスラよろい，B3F下楼梯上方47秒）、头盔（メタスラヘルム，B3F下楼梯上方12秒）、护手（メタスラのこて，B3F下楼梯右下68秒）、靴子（メタスラブーツ,B3F上楼梯上方204秒）以及鬼神魔枪(きしんのまそう，B11F远离楼梯的宝箱70秒)。其中，剑、盾、铠现在就要用到，由于同时取得这三件装备需要跑两次宝图，因此顺手将金属史莱姆枪也一并拿了。

挖宝完毕，开始なぞの黑骑士剧情。黑骑士的攻击方式全是物理攻击，当主角穿上那三件金属史莱姆装备后，BOSS就有如脆弱的骨头任主角宰割。战后升级至Lv9。

最短移动路线：沃尔罗村→宝图→圣修坦因城→修坦因湖（シュタイン湖）→艾拉非塔村（エラフィタ村）→圣修坦因城
时间控制：1小时15分以内。



▲必须用到的两张宝图，缺一不可。



▲第一张宝图所在地，游戏初期就可以去。

Step1.3

下一个BOSS是妖女イシュダル，此战难度颇高，是少有的必须依靠较高运气才能通过的地方。BOSS有两个致命杀招——魔女的眼神（魔女のまなざし，伤害9～14），附带麻痹效果，麻痹成功率大约有50%，另一个则是初级冰系咒文夏多（ヒャド，伤害11～16）。一旦被麻痹，同时连中上述两个技能，那么下场就是被打回教堂。妖女的速度为54，主角的速度要在45以上才有机会比她先动，抢占先机可以减少危险。要达成这个条件，必须去野外升级至Lv10，然后装备艾拉非塔村出售的兔子护符（うさぎのおまもり）。战斗中当主角HP低于30时就要进行回复了，只有稳扎稳打才有取胜的希望。笔者总共挑战了四次才涉险过关。至此Lv已经到了12。

最短移动路线：艾拉非塔村→鲁蒂亚诺城（ルディアノ城）→圣修坦因城→山路→圣修坦因城→贝克赛利亚（ベクセリア）。在圣修坦因出售的金戒指（きんのゆびわ）需要购买三个，还有金手镯（きんのブレスレット）需要购买一个。
时间控制：1小时25分以内。

Step1.4

第四个BOSS是病魔パンデルム，每回合两次行动，会使用恐怖的降防咒文鲁卡南（ルカナン）、降速咒文波密欧斯（ボミオス）、附带催眠效果的香甜气息（あまいいき）和猛毒攻击（もうどく攻击，中毒之后HP每回合结束时自动减少4）。最致命的当然是降防咒文，加上它是二次行动，因此期待其降防不成功是不靠谱的。为了加强自己的

防御，再次跑宝图必不可少，这次的目的是获得金属史莱姆护手、靴子和头盔。对付BOSS的战术很简单，状态正常时普通攻击，HP低于一半时进行回复，中了降防咒文后专心防御（不论中一次还是中两次，伤害竟然都是10左右！因此只需要上述强力防具即可），同时进行回复，如果MP不够就用药草撑过去。等待降防效果消失后（7～9回合）及时回复，然后再进行普通攻击。如果不幸中了降防然后又中催眠，那么就会有被灭的危险，由于催眠的成功率低而且病魔也不怎么爱用这招，因此危险性不大，运气不太差都能过关。如果能在封印祠堂（ふういんのほこら）干掉一只金属史莱姆（メタルスライム），那么此战的难度将进一步降低，当然不打也是可以的，不要刻意浪费时间去寻找它。打败BOSS后Lv升至14。

最短移动路线：封印祠堂→贝克赛利亚→天使界→达玛神殿（ダーマ神殿）。记得在贝克赛利亚买一把毒蛾小刀（どくがナイフ），以后用得上。

时间控制：1小时45分左右。

Step1.5

下一个BOSS是魔神ジャダーマ？不，应该先去打鲸鱼ぬしさま。和魔神ジャダーマ相比，鲸鱼的HP高出500，攻击力也要高30，但是它每回合只会行动一次，招数仅有无任何威胁的普通攻击和横扫（なぎはらい，如果已经换上了全套金属史莱姆装备，那么伤害就只有0～1）以及海啸（つなみ，伤害35左右）。鲸鱼不怎么爱用海啸（使用几率不超过1/5），尤其是面对主角一个人时，普通攻击和横扫成了它的最爱，注意HP低于40时要进行回复，战胜它只是时间的问题。胜利后升级至Lv16。

最短移动路线：达玛神殿→草之滨（ツォの浜）→海边洞窟。达玛神殿南方有魔力之土（まりょくの土）可采取，因为以后需要用到一些，除了这次经过顺道采取之外，还得采取数次。

时间控制：2小时20分左右。

Step1.6

下一个目的地是出没着メタルブラザース的圣马洛北边洞窟（サンマロウ北のどうくつ）。有着金属史莱姆剑在手，干掉它不是问题，现在必须干掉一个，依靠它的经验值将等级提升至21，学到至关重要的回复咒文倍荷伊米（ベホイミ），这样就有和魔神ジャダーマ一战的资本了。圣马洛有出售魔法圣水（まほうせいすい），买上两个以上，在BOSS战中能派上用场。魔神ジャダーマ会二次行动，主要以固定伤害类特技进行攻击，巴基（バギ）的伤害是11～24，而闪电（いなずま）的伤害为11～15，更重要的是他会使用吸收MP的咒文マホトラ。在此之前不去挑战他的原因在于其特技伤害较高，主角的MP又容易被吸光，回复无法跟上，极易落败。有了回复咒文倍荷伊米，回复就不再是问题；有了魔法圣水，MP捉襟见肘的问题也迎刃而解。边打边注意回复MP和HP即可轻松干掉他。

最短移动路线：草之滨（ツォの滨）→停船厂（ふなつきば）→卡拉科塔桥（カラコタ桥）→圣马洛（サンマロウ）→圣马洛北边洞窟→达玛神殿→达玛之塔（ダーマの塔）→达玛神殿。因为以后需要反复进入洞窟，因此必须将入口处右边的门打开以节约时间。停船厂南方有花蜜（花のみつ）可采取，以后也要用到，比较糟糕的是花蜜的产量偏低，因此要多次采取。至于圣马洛北边洞窟的BOSS么，现在还没有实力去打，等主角实力够强之后再去挑战。

时间控制：2小时55分左右。

Step2：快乐并痛苦的金属狩猎之旅

大神官恢复了神智，转职前的战斗正式宣告结束，接下来是为了准备以后的恶战而进行主角的强化——金属史莱姆系怪物狩猎旅程开始！

现在开始就要用到第二张宝图了，这是一张停船厂的火地形Lv4宝图（ゆらめく影の牢ごくLv27）。停船厂是个好地方，挑战宝图→回旅店睡觉→存档→挑战宝图……所花的时间为全宝图地点中最短！因此选择此地对玩家来说最为方便，能够将升级所花时间压缩至最短。火地形Lv4宝图里所出现的怪物中包含游离金属史莱姆（はぐれメタル），是单人练级最佳对象。也许有人问，为什么不选择练级至宝——全金属地图？原因有三：一是该类地图楼层往往比较深，走到那里需要花费不少时间；二是跟班怪物实力强劲，无论是游离金属史莱姆还是金属史莱姆王，主角单挑必然杯具，不用火地形Lv8地图（即杂兵包含金属王的地图）也是因为主角没有能力单挑所致；三是只要做好了经验值的分配，即使无需太多经验也可完成本次



▲第二张宝图的所在地，地点可谓超级便利。

挑战。

操作流程：1.在停船厂存档。2.去宝图B1F不断来回走动，走动范围尽量大。3.游离金属史莱姆出现。4.从背后接触它进入战斗并击破。5.回停船厂睡觉并存档，之后从步骤1重新开始。

火地形出现游离金属史莱姆的几率不高（大约1/10左右），如果5分钟之内没有狩猎成功，那么读取存档重新开始狩猎。如果它实在很长时间都不出现的话，可以尝试着去碰运气打打金属猎人（メタルハンター），有一定几率会携带着游离金属史莱姆出战，其他怪物则无需试验。因为此宝图中出现的怪物相对于目前的主角来说，实力还很强劲，因此狩猎初期需要多S/L几次。在宝图中逛的时候别忘了使用圣水，不然很容易被打回教堂。游离金属史莱姆会使用爆炸咒文イオ，因此当主角的实力过于低下时（HP80以下、防御力150以下），它们相当危险！如果跟班怪物不是金属猎人，那么悲剧的可能性将直线上升，尤其是士兵龙（りゅう兵士），它能够像切菜般将主角砍倒；而食人魔（トロル）的痛恨一击很可能将主角打得满地找牙。因此只需要对付游离金属史莱姆就可以了，其他怪物惹不起……

金属狩猎并非只针对游离金属史莱姆，金属三连星也是另一个目标。狩猎金属三连星的原因只有一个，无法装备金属史莱姆套装的职业防御力太低，低等级去打游离金属史莱姆无异于自杀，因此只有退而求其次。金属三连星会一个致命的咒文メラストーム，伤害最高可达36，因此最大HP低于这个数字的时候不要去送死。

金属史莱姆系怪物狩猎方法：武器是金属史莱姆枪，使用的技能有三个：1.一闪突（一闪づき），效果是50%几率出会心一击，单挑金属史莱姆系怪物的最佳技能。2.乱突/五月雨突（さみだれづき），效果是攻击3～4次，当金属史莱姆系怪物数量为一个时，使用这个技能的效果比一闪突更好！3.疾风突（しっぷうづき），效果是必定先攻，当金属史莱姆系怪物被乱突打中却还没死的时候，这个技能的作用就发挥出来了！因为装备着金属史莱姆枪，因此后两个技能的组合效果有时候能收到奇效。



▲如果刷出的第一个怪物就是游离金属史莱姆，可节约不少时间。

Step2.1 可以转职后首先将主角转职成战士（せんし）——既可以装备金属史莱姆枪又可以装备金属史莱姆防具，最适合作为第一个练级的职业。将所得到的SP点数全往枪上加，穿上金属史莱姆防具套装，物理方面无懈可击。先在停船厂旁边打狼人（リカント）或附近的其他怪物升至Lv12，停船厂附近的杂兵不会使用固定伤害技能，非常安全。得到18SP，这样一来获得的SP点数足够使用枪技能“一闪突”了（总计60点），同时Lv12的战士的MP也有13点，能够使用一次技能，HP也有87，可以承受住游离金属史莱姆的猛攻。

战士状态下需要打两个游离金属史莱姆升级至Lv28，总计得到104点SP，枪技能可以加满，除了学会技能“乱突”，还让其他任何职业都能装备上金属史莱姆枪，金属狩猎方可继续下去。

Step2.2 接下来是去接魔法战士（まほうせんし）的转职任务，接下任务后首先需要学会必要技能魔结界，这个技能需要8点SP，比较伤脑筋，只有去打游离金属史莱姆或者金属三连星了，依照性价比来看，用比战士等级更低的旅艺人去打比较合适，哪怕只要打一个金属三连星都可以获得足够的SP。因为有枪技能“乱突”，而旅艺人的速度也比较快，因此完成任务可说是易如反掌。

任务完成后第一时间转职为魔法战士，先去打1～2个狼人升级，然后就可以去打游离金属史莱姆了。需要干掉的数目是三个，目的是升级至Lv29学会高级催眠咒文拉里荷玛（ラリホーマ），然后将得到的SP分配42点到武斗家的气合（きあい）技能上，在16点时可学会蓄气（ためる）——没错，此举正是为了完成战斗大师（バトルマスター）的转职任务。在高级催眠咒文的辅助下，史莱姆变得很贪睡，因此不用担心史莱姆逃跑的问题，这个任务对于玩家来说自然是小事一桩。

Step2.3 现在是将最后一个能装备金属史莱姆防具套装的职业进行升级的时候了。因为战斗大师的MP过低，首先得去打一个狼人升级，接下来是去圣马洛北边洞窟打金属三连星，打完一个之后就轮到宝图中的游离金属史莱姆了，游离金属史莱姆需要打两个。升级完毕之后将战士的勇敢（ゆうかん）技能加到90点，如此一来就有40力量和60防御以及60点HP的能力加成，主角的存活率大幅度提升。

之后就是要为无法装备金属史莱姆防具套

装的职业进行升级了，因为无法装备主力防具，因此这些职业的生存能力很低，危险性相对更大，因此必须先利用战士、战斗大师等能够提升自身能力的职业技能将主角进行强化，否则就不是金属狩猎，而是被金属虐杀了。

Step2.4 首先是转职为魔法师（まほうつかい），因为有着HP60的补正，去打金属三连星还是不成问题的。打完之后去接游侠（レンジャー）的转职任务。魔法师能装备短剑（使用在贝克赛利亚买到的毒蛾小刀），而且有战士职业技能的加成，不用担心被杂兵干掉，但是没有封住怪物回复咒文的方法，因此需要花费点时间，笔者总共花了接近10分钟才完成任务。任务完成后继续使用魔法师职业去打游离金属史莱姆，需要打一个。

Step2.5 还剩下游侠、盗贼（とうぞく）、僧侣（そうりょ）、武斗家（ぶとうか）这四个职业的升级。游侠和盗贼因为其职业技能具备能力提升的效果，因此先将这两个职业进行升级。先使用盗贼，Lv1的盗贼MP不够使用一闪突，直接去打一个金属三连星，然后再去打一个游离金属史莱姆。盗贼功成身退后就轮到游侠了，游侠由于MP够多，可以直接以Lv1的状态去打游离金属史莱姆，危险性虽大，一旦成功击杀一个，即可退休了。



▲每个职业的等级升到这个程度就可以了。

接下来是和战斗大师的升级方式一样的武斗家，由于MP过低导致不得不去打狼人升级，然后就是去打一个金属三连星，最后再打一个游离金属史莱姆；最后是僧侣，也是必须先打一个金属三连星，再打一个游离金属史莱姆。至此，金属旅程狩猎正式完成。

在这个金属狩猎过程中，游戏时间会随着游离金属史莱姆的平均击破时间而出现不小的差异，使用实机进行游戏的话，这个时间大概是4～5分钟一次；使用模拟器的话，最短可将时间压缩到1分半以内！依照游离金属史莱姆需要击破的数量，换算成时间的话就是52～65分钟，最短可为19.5分钟！两者时间之差甚至能够达到50分钟……因为笔者使用的是实机，因此时间计算也按照使用实机的状况进行计算。虽然使用实机也可以将平均击破时间一再压缩，但是因为游离金属史莱姆的出现几率实在是太低了，因此1.5分钟以内击破它需要很好的运气，而想要每个游离金属史莱姆都在那么短的时间内击破，对于实机玩家来说几乎是不可能完成的任务……将时间定在5分钟以内是比较能够接受的，圣水的时效也是5分钟，可以用它来计算时间——当圣水的效果结束时，就要考虑S/L了。笔者也曾有过接近10分钟都没有遇见游离金属史莱姆的状况……游戏时间看起来只过了2个小时出头，而笔者花在这一阶段的时间却远远不止如此。

那么我们来看看金属史莱姆系敌人在此次金属狩猎之后的击破数吧！

▲金属史莱姆全因为任务而狩猎。

▲出现几率比游离金属史莱姆高很多是惟一的优势。

▲需要打的游离金属史莱姆数量可不少。

时间控制：5小时10分以内。

给那么多职业升级当然不是为了要用那些职业进行战斗了，而是需要足够的技能点。获得的技能点数量要多少呢？技能点数的分配顺序到底是怎样才能节约时间呢？笔者的分配顺序和分配方式是这样的：枪100→气合42→勇敢90→宝物（おたから）32→斗魂82（とうこん）→元素之力（フォース）22→生存（サバイバル）42→剩余的加盾。通过各个职业技能的加成，主角的能力提升总数为：力+100、速度+50、防御+100，最大HP+170。因为本次挑战是单通，无法完成圣骑士（パラディン）的转职任以及获得博爱（はくあい）技能，如果有防御+100和最大HP+80的能力，简直头顶青天……

金属狩猎旅程正式宣告结束，继续攻关。在狩猎金属中大活跃的金属史莱姆枪正式退休，鬼神魔枪成了此后的主战武器，去宝图里开一个。

Step3：BOSS=杂兵的轻松愉快旅程

Step3.1 能力得到了尽可能最大的强化，该面对下一个BOSS了，它是圣马洛北边洞窟的妖毒虫ズオー。这个BOSS的AI颇高，第一回合必定使用异常状态成功率上升的怪异光线（あやしいひかり），然后第二回合开始每回合都是用猛毒弹（もうどく弹）+蜘蛛丝（クモ糸しばり）的组合技。猛毒弹是

个固定伤害15～20的棘手技能，因为主角防御力高，只有这招能够给予比较可观的伤害，因此BOSS不会使用其他技能进行攻击。而在怪异光线的作用下，蜘蛛丝（停止行动一次）的成功率几乎是100%，除非对停止的耐性达到100或者是处于超级蓄气状态（蓄气100）。在这个无敌的连续技下，主角能力再强也无济于事，因此通常的战术对它效果不大，必须出奇方能制胜。在这里可以采用“后发制人”战术，转职成速度比妖毒虫（速度96）低的职业，笔者用的是战斗大师（用战士也可以），速度90左右，攻击力超过400，HP在340以上。第一回合趁着BOSS没用停止，先用乱突，然后第二回合开始就是用疾风突。BOSS在第二回合使用完连续技后，主角毫无悬念地被停止行动，第三回合主角还在停止当中，见主角如此狼狈的状况，BOSS改用猛毒弹+镰鼬（かまいたち，伤害0～1）的组合技，打完之后主角恢复行动。第四回合由于主角可以行动，于是再次使用疾风突……如此不断循环下去。由于有着高HP的支持，能够轻松打败这个看似棘手的家伙。此战主角的低速度成了关键，外加高攻击力和高HP，能轻松击败这只巨大的蜘蛛。

最短移动路线：达玛神殿→圣马洛→圣马洛北边洞窟→停船厂。
时间控制：5小时20分左右。

打败大蜘蛛之后，将主角的职业转回旅艺人，接下来如果没有特别说明，一律都是用旅艺人进行攻略。选择使用这个职业有两个理由，一是能进行回复，二是可以装备金属史莱姆套装。尽管能力平均无特点，但特技方面有技能进行强化，上述两个特点是其他任何职业无法比拟的，也许在团队合作中，旅艺人的作用很优秀，但对于单人挑战而言，则是无奈的选择——如果有圣骑士的话，就轮不到旅艺人上场了。

Step3.2 接下来的几个BOSS对于现在强大的主角来说，根本是小菜一碟，正如标题所述，BOSS等于杂兵。无论是石之町的BOSS石の番人还是沙漠王国的那只大蜥蜴，都可以用蓄气50+舍身（すてみ）+乱突的连续技轻松取胜，蓄气已经到了50之后就不要再尝试蓄到100了，虽然成功之后防御能力突飞猛进，但成功率毕竟只有50%，容易因此而白白浪费一个回合。在人数少的状况下，这种行为很是得不偿失，建议不要这么做。

最短移动路线：停船厂→卡拉科塔桥→石之町→圣马洛→古比亚纳城（グビアナ城）。古比亚纳城下方有生命之石这个合成素材，先去捡一些来，因为只有这里方便采集，因此这也成了需要多次采集素材的地方。古比亚纳城下町会出售魔法护手（まほうのこて），顺路去买一个。

Step3.3 草原的BOSS咒幻师シャルマナ和学院的BOSS魔教师エルシオン有一个共通点——能给主角造成伤害的攻击方式只有咒文，而且在主角使用了盾技能镜盾（ミラーシールド）之后，还会很白痴地不断释放攻击咒文反伤自己，AI如此低下，因此对主角完全没有威胁。虽说前者会使用突风这个停止行动的技能，但成功率比之前的大蜘蛛低不少，而且她也不常用，因此可以忽略不计。至此终于收集完7颗龙珠……啊不，是7个女神果实。

最短移动路线：古比亚纳城→艾鲁西恩学院（エルシオン学院）→卡鲁帕德部落（カルパド部落）→狩人的集落（狩人のパオ）→达达马卢达洞窟（ダダマルダのほら穴）→卡鲁帕德部落→卡兹恰村（カズチャ村）→卡鲁帕德部落→狩人的集落→卡鲁帕德部落。艾鲁西恩学院出售最后一件需要购买的防具魔法裙（マジカルスカート），一定要买下。而该学院东南方也有花蜜出产，前往洞窟的路上有魔力之土，都不要错过了。学院南方海上有座雨之岛，岛上可以采取到世界树之叶（せかいじゅのは），建议前往学院之前顺路去拿一片。
时间控制：6小时30分左右。

Step3.4 接下来的对手是大怪像ガドンゴ，和上面几个BOSS相比，终于有点BOSS的样子了。它有三个比较难缠的技能，一个是灼热气息（やけつくいき），作用是我方麻痹5个回合左右；第二个是痛恨一击，一击伤害超过200！虽说这两招使用几率不高，但不得不防。防止麻痹就用麻痹耐性+100的满月戒指（まんげつのリング），这个戒指要靠炼金得到，必要材料是金戒指、毒蛾小刀和月之恩惠（つきのめぐみ），月之恩惠需要用三个满月草（まんげつそう）炼金合成。而BOSS的痛恨一击……目前没有有效的防止方法，只有随时将HP维持在220以上了，幸好出痛恨一击的几率很低。BOSS在无法有效发挥这两招的情况下就只有任人鱼肉的份。最后还有一个技能是敲心锤（ハートブレイク），作用是停止行动一次，不过笔者被打了超过5次，居然一次都没被停止行动过……这完全可以忽略了吧。打完它之后，手上就已经有精灵石（せいれいせき）和幻魔石（げんませき）了，可以去把魔法护手合成为幻

魔护手（げんまのこて）了，耐性类装备已经全部凑齐。

最短移动路线：纳扎姆村（ナザム村）→希望の泉→纳扎姆村→希望の泉→纳扎姆村→魔兽洞窟（魔兽の洞窟）→龙之门（龙のもん）→多米鲁村落（ドミールの里）。魔兽洞窟有游离金属史莱姆出没，目前已经没有必要再特意去找它们的麻烦了，除非是碰巧遇到，否则不推荐狩猎。

Step3.5

下一个BOSS是老光龙グレイナル，老爷爷真是老了，除了光之吐息（ひかりのブレス）以外，没有任何一招能对主角构成威胁。它的弱点属性是冰，此战大可利用冰之力（アイスフォース）外加蓄气50加上舍身和乱突来打败它，非常轻松，战后升级至Lv30。到现在为止的BOSS战几乎没有任何难度可言，不过接下来真正的战斗就要开始了……

以下闯关过程中已经没有移动路线方面的讲究了，故不再写出路线行进方式。

时间控制：7小时10分以内。

Step4：真正的战斗开始——对决！迦南帝国

Step4.1

镜头一转，战斗的区域转换到了迦迪斯牢狱（カデスの牢狱），BOSS是三将军之一的ゴレオン将军，会使用痛根一击和附带混乱效果的铁球ぶん回し，伤害在60左右。他每回合只行动一次，然则痛根一击的使用频率实在是太频繁了（约1/4几率），伤害接近200，主角在他面前完败。封杀这个狠招的方法只有一个——盾的秘传书。剧情到了这里，正好能够完成拿秘传书的任务。而以主角现在的等级，获得的SP点数也足够把盾给加满了。首先必须得完成第一个任务，建议去找牢狱外面的僵尸骑士（ゾンビナイト）这个怪物，它有枪技能乱突，只要主角使用了盾技能大盾（ビッグシールド），然后不断防御即可。而第二个任务中的杀人机器（キラーマシン）也在附近出没，多花点时间即可拿到盾的秘传书了。有了它，这个将军就没什么威胁了。就算RP差点，中了混乱也照样能够打败他。主角使用乱突或者野兽突（けものづき）进行攻击都能收到不错的效果。如果想要使用舍身的话，蓄气50以后再用，否则以他的高攻击力，会让主角吃不了兜着走。

Step4.2

第二个将军是迦南帝国（ガナン帝国）城门口的鸟头法师ゲルニック将军，攻击手段只有攻击咒文一个途径，因此使用了镜盾之后他也就废掉了。不过他和前面两个白痴BOSS不一样，看到主角已经使用镜盾后，就不会放攻击咒文反伤自己了，智将果然就是不一样。虽然他不足为虑，不过他身边的杂兵就有点麻烦了。身边的两个铁甲魔神（てっこうまじん）会使用保护技能对他进行守护，也会使用裂盔斩（かぶとわり）来降低主角的防御，一旦防御被降低，主角被干掉的风险将会大大提升，因此要优先干掉两个杂兵。战斗之前先装备上提升降防抗性的金属史莱姆护手以及防御护腿（まもりのスパッツ，此时已经得到最后的钥匙了，去卡拉科塔桥的秘密商店购买得到），如此一来降防耐性能达到70。有了这两样装备，此战难度就会大幅度降低。

Step4.3

第三个将军是豹子头剑客ギュメイ将军。会二次行动，攻击力220，速度162，会使用无耻的招数——砍翻（斩り上げ），这个招数附带停止行动的效果，它的无耻之处在于只要停止耐性不到100，那么必定发动停止效果！主角表示对这招无可奈何，只有老老实实地中招，不要期待几率不高的盾格挡。即使他的其他招数没有多少威胁之处，但有这招就够受的了。

不过这个BOSS有一个致命弱点——没有固定伤害的招数！对付停止行动的方法已经在之前的战斗中用过了，那就是妖毒虫之战中所用过的“后发制人”战术。BOSS的攻击力高达220，也就是说主角的防御力有440的话，可以无视他的任何物理攻击。由于主角现在防御最高的战士也才Lv28，即使穿上防御最高的金属史莱姆防具套装，防御力还是不够，面对他的猛攻必然会有伤害（一回合10～35），更糟糕的是频繁被砍翻，也无法使用道具来回复。那么该怎么解决这个问题呢？利用升级达到440的防御力？NO！正确答案是：医疗手镯（いやしのうでわ）。它的合成公式是黄金手镯+生命戒指（命のゆびわ）×2，而生命戒指的合成方法是祈祷戒指（いのりのゆびわ）+生命之石×3。如果手上祈祷戒指不够用，也可以用金戒指



▲在主角已经被砍翻后将军还会出招。

和贤者圣水（けんじゃのせいすい）×2合成出来，而贤者圣水则是魔法圣水+魔力之土+花蜜×3合成得到的。如果有注意去采取的话，目前手上的生命之石应该已经超过6个了。如果没有，那么只能使用秘籍——素材无限采取法（采集完素材之后，回到露伊妲酒吧，和莉卡对话进入邂逅通信模式，盖上NDS的盖子，等待一定时间后，可以再次采集到素材。）这个方法不会增加游戏时间。得到了这个每回合结束时HP自动回复25点的手镯，也就意味着得到了胜利。

Step4.4 终于迎来真正意义上的"强敌"了——迦南帝国的暗黑皇帝ガナサダイ，战前将职业转回旅艺人，装备也换回耐性型的幻魔护手和魔法裙，装饰品则采用上一场战斗中立功的医疗手镯，身上记得要带上魔法圣水。先和第一形态的皇帝进行战斗，此时的皇帝在奇数回合一次行动，偶数回合二次行动，而且AI很高，会针对主角的状态改变行动方式。当主角的防御力高时，使用的是意念球（念じボール，伤害37×2）和真空波（しんくうは，伤害20左右），低几率使用美拉佐玛（メラゾーマ，伤害69～75）；当主角防御力低下时则会用普通攻击，意念球的使用频率提高（伤害增加至55X2）；而只要主角加了有利状态，就会使用冻结波动（いてつくはどう）打消掉，有利状态越多使用几率越大。不建议使用蓄气或者舍身等战术，不蓄气使用乱突进行攻击即可，注意主角HP在150以下就要及时回复。此战的难点在于皇帝的意念球这个招数，如果他频繁使用，那么胜算不大，因此战斗的胜利还需要点运气成分。幸好他的HP不多，战斗不会拖得太长。

战胜他的第一形态后，迎来的战斗比想象中的更简单——皇帝第二形态。此战的关键在于战斗初期态势的整顿，上一场战斗结束时主角的HP、MP残留量成了关键。此战由于皇帝的HP和防御力较高，因此会拖不少时间，当主角的HP在125以下时必须回复，而MP在5以下就得用魔法圣水。如果上一场战斗结束时主角的HP、MP剩余量都高于这个数值的话，那么这场战斗就成了郊游了，原因在于皇帝的多余动作太多了。降低咒文杀伤力的魔法护罩（マジックバリア，我又不用咒文攻击你）、加防咒文（スクルト，HP一半以下才会用）、痛恨一击（遇到盾的秘传书就是一悲剧）、冻结波动（就算是没有加上有利状态也爱用，变身后智商也变低了！）。BOSS每回合必定两次行动，普通攻击造成伤害20左右、剧烈火焰（はげしいほのお）伤害为40～45、美拉佐玛伤害69～75——后两个可以用火之力（ファイアフォース）大幅度降低伤害。看起来招式很丰富，不过实际上有超过一半的行动无法对主角造成伤害，所以皇帝的威胁性可想而知！本场战斗无需蓄气，顶多加上火之力，攻击就用乱突，注意HP的回复，就算时间会拖长一点，主角前进的步伐也不会被区区皇帝给阻挡住。战胜他之后Lv升至35。为了取得这几场战斗的胜利，又是做任务，又是找素材合成道具，可说是绕了不少弯子，于是时间用得就比较多了。



▲皇帝最具有威胁的招式，好痛。

时间控制：9小时以内。

Step5：最后的死斗——人·天使VS魔·天使

Step5.1 战胜皇帝后就只剩最后的迷宫了，进入迷宫之后要再次面对三将军，他们以能力增强HP降低的状态出战，采用同样的战术即可再次胜利——鸟头法师这次没有带上杂兵，原本不堪一击的它更脆弱了。除了豹子头剑客用战士来对付外，其他BOSS和上次一样，一律用旅艺人进行战斗。需要注意的是因为要回达玛神殿切换职业，因此迷宫入口右侧的房间门一定要打开，无法抄这个近路的话，时间会多花个十来分钟。

Step5.2 终于来到最终BOSS堕天使エルギオス的房间了，首先是和第一形态的他进行热身战。

经过了这么多场BOSS战，得到的SP数量已经够将斗魂技能加满了，获得技能气合爆裂（テンションバーン）。战斗开始，首先使用气合爆裂，BOSS每回合行动两次，几乎都会将行动投入到攻击中，而他的物理攻击力不值得一提，正好给主角提升蓄气。贵为最终BOSS的他居然还会使用初级的攻击技能闪电！有没有搞错啊，这招伤害连20都不到啊……倒是巴基克洛斯（バギクロス）有点威力。由于有BOSS给加的蓄气，主角只管使用乱突和回复即可轻松战胜他，要是被冻结波动取消掉气合爆裂状态的话，再加回去即可。战前要把医疗手镯装备上，可以大大减轻回复的压力。



▲面对这种杀伤力，主角表示没有压力。

热身战结束，得和暗龙バルボロス对决了。作为最终BOSS前压阵的家伙，这条黑色的大家伙还是有两把刷子的，每回合两次行动，大部分行动都是攻击，因此气合爆裂战术一样很好用。所有攻击中就属大威力的暗黑咒文多鲁莫亚（ドルモーア）最为棘手，伤害90左右，因此蓄气不仅要用来攻击，还要用来回复，否则仅凭倍荷伊米的回复能力会很吃力的。暗龙还会使用吼叫（おたけび，停止行动），还好使用几率不高，而且该技能本身的成功率也不高。另一个辅助技能是恐怖的暗黑波动（やみのはどう），效果是防御力和速度下降一个等级。防御下降和主角败北是同义词，因为暗龙的HP很高，所以无法速胜，用对付鸟头法师身边两个杂兵的方式对付它显然行不通。因此防止暗黑波动成了首先得解决的问题。



▲暗龙最有威胁的招式是这个辅助技能。

迦南帝国城1F右边必经之路旁有一个死神首饰（しにがみの首かざり），徽章船长旁边的宝箱有圣者之灰（せいじゃのはい，需要最后的钥匙），两者进行合成可以得到幸运项链（ラッキーペンダント）——其效果是四种属性下降耐性+40，配合上金属史莱姆护手和防御护腿，如此一来，防御下降耐性就达到了破表的110，这样可以将暗黑波动完全封死，防御不会被下降，速度也不会被下降了。接下来的事情就好办了，不过没有了医疗手镯，此战中回复的压力会高出不少，因此气合爆裂将再次立功。当战胜这条暗龙后，主角的等级提升至Lv38了。

时间控制：10小时左右。

Step5.3

战胜暗龙后，此时还剩26点技能点，回到达玛神殿将其全部加到气合技能上，得到速度+30的能力，如此一来速度上升为221。速度提高了，就基本上能抢在最终BOSS前行动，如果不加，最终决战中将增添一点对主角不利的变数。

▲与最终BOSS进行决战的正是此状态下的主角。

如果仅仅是为了获得称号，那么去多打几个游离金属史莱姆，提高等级来挑战也不是不行，但是笔者是不会满足于仅仅获得称号这么肤浅的行为的，就以这个等级面对最终BOSS——堕天使第二形态。

Step5.3

让我们先来看看最终BOSS堕天使エルギオス第二形态的能力：每回合二次行动、HP4800、MP不会用完、攻击力248、守备力278、速度157。行动分为以下几个模式（括号中的数值是对主角造成的伤害）：

A模式：普通攻击（15～20）→痛恨一击→超高速连打（8～10×4）→地狱雷霆（ジゴスパーク，55左右）→转入B或C模式。

B模式：美拉佐玛（75～80）→暴风雪（こごえるふぶき，45～55）→跳跃攻击（45～50）→强制催眠（あやしいひとみ）→转入A或E模式。

C模式：冻结波动/笑う（不行动）→暗黑火焰（やみのほのお，45～55）/灼热气息→转入B或D模式。

D模式：蓄气上升一级（テンションため）/超高速连打→普通攻击/跳跃攻击→转入A或C模式。

E模式：冥想（めいそう，HP回复500）→笑う→马丹特（マダンテ，170～185）→强制催眠→MP回复（MP都用不完，使用这招实际上是手下留情？）→转入A模式。

可以看出，最终BOSS行动方式多种多样，而且章法不固定。因此对付他，必须做多方面的准备。

首先是针对异常状态。BOSS会用催眠和麻痹，催眠的命中率是100%，除了无敌（圣骑士的必杀技）以外无法防止，就连耐性100也无济于事。但是仔细看看BOSS的行动模式，在E模式中使用了催眠后，马上会用物理攻击将主角打醒、B模式则有一半的几率也会马上将主角打醒，因此还不算太悲剧。针对麻痹，就只能用满月戒指这个饰物来防止了，在如此关键的战斗中被麻痹无异于失败。

其次是针对强力招式进行防护。BOSS最大的杀招无疑是伤害180左右的马丹特，不过这招数有一个致命弱点，就是当BOSS使用冥想的下一个回合必定使用！因此当看到BOSS进行回复时，下回合就用盾技能大防御（だいぼうぎょ），即可将伤害降低到18……另一个强力招数是火系咒文美拉佐玛，用火之力即可将伤害降低到15左右，而且火属性正好是BOSS的弱点，伤害1.25倍。

由行动模式可以看出，BOSS很少会使用冻结波动，而且大部分行动都是攻击，很好，气合爆裂战术又可以派上用场了。蓄气全靠BOSS的攻击来提升，同时也要将其用来进行回复

（BOSS的攻击过于生猛，而且主角无医疗手镯加护，因此回复会比较吃力）。当气合爆裂和火之力的效果消失后要尽快将这两种有利状态加回去，战斗中优先加火之力（伤害减轻更重要）、然后加气合爆裂。而当主角的MP在10以下时就要使用魔法圣水或者贤者圣水了，这场战斗是长期战，因此身上必须要带足这两种回复道具。要随时注意主角的HP残留状况，回复比进攻更重要。一旦BOSS的行动模式从B模式切换到E模式时，主角必定会在BOSS的猛攻下陷入险情，时常将HP保持在200以上是此战中必须要注意的要点。不过一旦中了催眠+马丹特的组合技，凭着主角的回复咒文也是无法撑住的。因此，本攻略中最后一个秘密武器终于要出场了！那就是世界树露水（せかいじゅのしずく）！



▲最终战中的秘密武器，没它几乎不可能战胜最终BOSS。

这个世界树露水的获得方法比较麻烦，必要材料是世界树叶2片，魔力之土3个和花蜜5个。世界树叶能拿到2个，一个在光龙老爷爷的山洞里，另一个是暗龙掉的，其他的就只能自己去找了。除了雨之岛的之外，宝图中的S级宝箱里也有。如果有在攻略过程中注意采取上述素材的话，身上应该已经凑齐了，如果不够，那么只有再次使用“素材无限采取”这个秘籍了。身上至少要带上2个世界树露水才够用，不仅在上述危机状况下需要用到，当主角的有利状态消失时BOSS继续猛攻的话也需要使用它。

所有必须的道具都拥有了，想要赢得战斗的胜利就不是梦了，剩余的无非是见招拆招的功夫。主角使用了两个有利状态后，根据HP剩余量决定攻击还是回复即可。当笔者消耗掉了两个世界树露水和所有MP回复道具之后，误会了三百年的师祖BOSS终于倒下、清醒了。

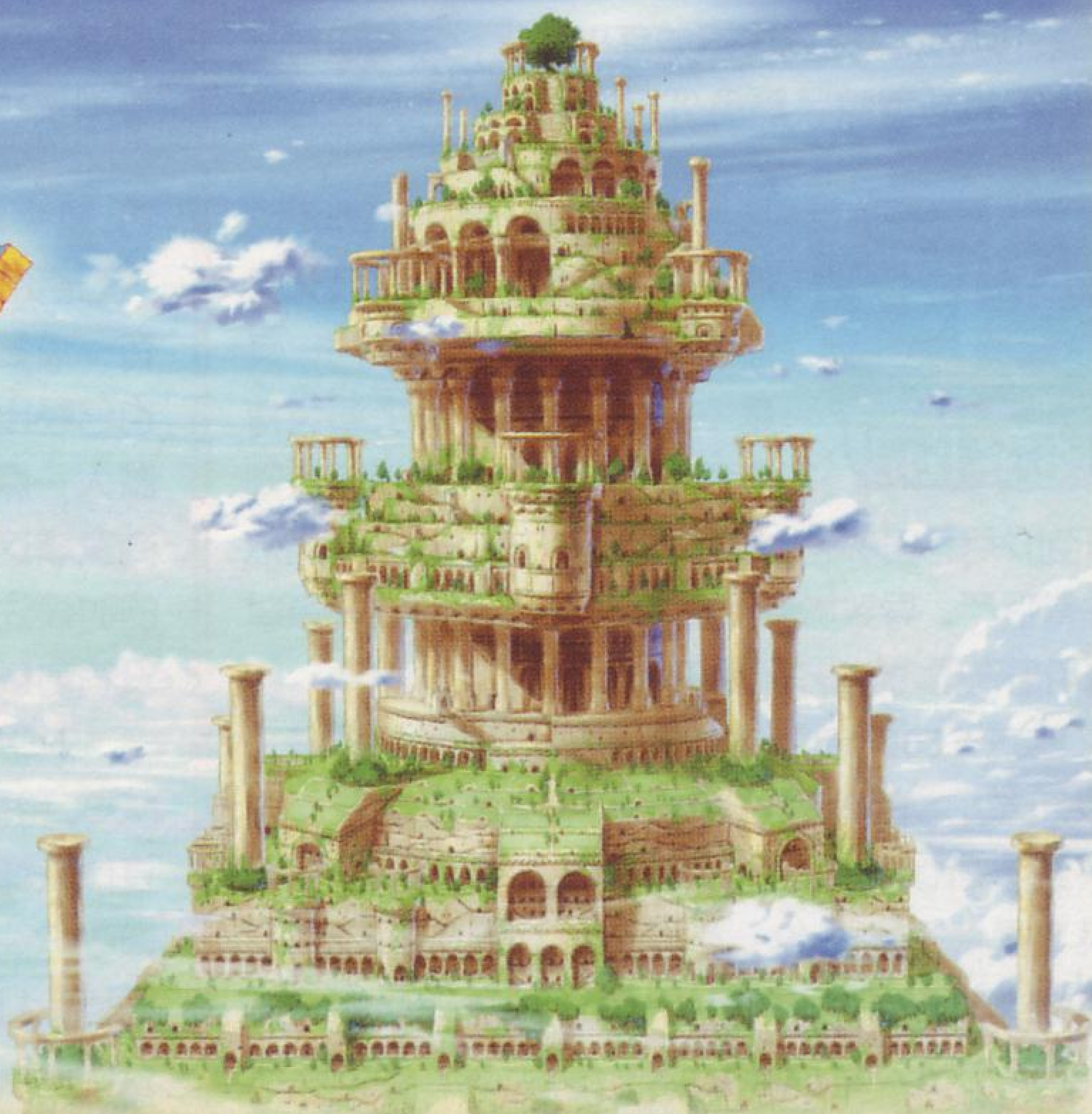
最后放上此次挑战的通关战历。从图中可以看出，总历时为10小时28分。这个时间并非理论最短时间，还可以进一步提高的。首先打游离金属史莱姆的狩猎时间最多可以缩短50分钟左右；其次战斗次数过多，原因在于一些狭窄的通路上因为“不小心”，和杂兵战斗导致浪费了点时间，这里大约可以节约20分钟。综上所述，极限挑战时间是可以压缩到9小时出头的。也许笔者的战略战术并非最好，就看哪位后来居上的勇者能有更好的方法来冲击单人超神速ACE了！

ホウラン の初クリア時データ

プレイ時間 10時間28分	戦闘勝利回数	123回
	錬金回数	16回
	獲得称号数	75個
マルチプレイ時間 0時間 0分	クエストクリア数	5個
	宝の地図クリア数	0回
	すれちがい来客数	2人

超神速エース





掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

暑假到了，游戏市场正式进入旺季，但由于PSP-3000破解迟迟未有进展，破解版的价格也未免高得过火，近期计划买PSP-3000的同学们还需细思量。现在来看看掌机市场的近况吧。



七月，烈日当空，火热的太阳灼烧着神州大地，卖场里的小P的价格就像温度计里的水银一样不断攀升，气象台预测不久后的大雨将给广州降温，而卖场里烧得火热的价格将何时迎来甘露？

物以稀为贵的市场交易规律又再一次告诉我们，每当破解进度遥遥无期的时候，两极分化的历史必将再一次上演，能破解的身价高高在上。珍贵的破解系小P在经历破千七百大关后，又快速地破八、破九，再一次达到了历史的高位。曾几何时，在3000型未曾破解的时候，2000型那2000元的惊人格价仍历历在目。以目前的情况看来，如再无利好消息，3000型2000元的日子恐怕也不远了。破解系里的黑白两基础色分别报1865元和1880元，介于基础色和彩色系之间的银色报1860元。彩色系里较受欢迎的红色报1920元、紫色报1930元、次之的蓝色报1910元。另一边值得高兴的是，不能破解的6.0版本3000型除了黑色外，白色、银色和彩色系均大量到货，使得中意该机型的玩家朋友们能有更多的选择。黑白两基础色里的黑色报1130元、白色报1160元。银色报1140元。彩色系里较受欢迎的红色、紫色报1160元，次之的蓝色报1150元，不太受青睐的黄色、绿色报1145元。至于PSP go这边，由于缺乏足够的人气支撑，居然逆大市而行黑色降至1530元、白色降至1545元，对该机型有爱的朋友不妨出手。

而任系掌机的情况要平稳得多。卖场里的神游行货版iDSi黑白两基础色报1240元，彩色系粉红、冰蓝报1300元。价格跟水货报价贴近，有购买意向的朋友多多考虑购买行货，享受优质售后服务吧。NDSi黑白两基础色报1245元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1330元，粉红色报1335元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了。倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



前段时间上海天气非常闷热，让人懒得出门，这几天又连续几场暴雨，出不了门，真是一会旱一会涝……上海世博会要开到11月，广州亚运会则要开到12月，日本到上海、香港到广东这两条渠道依然卡得很严，导致货源严重不足，任天堂宣布任系掌机降价后在国内也没有什么变化。

PSP-3000新版本依然未破，虽然已经有了可以加载ISO的消息，但是毕竟还是不能开发自制系统，所以期待的人也并不是太多。5.03版机器几乎是一天一个价，批发价已经突破1850元，而且丝毫没有止住的趋势，看这架势有可能超越当年PSP-1000单机标配2000+的记录。没破解的5.50以上系统的PSP批发价没变化，还是1100元左右，越来越多的玩家已经考虑入手等破解了，毕竟六七百的差价都已经足够买不少正版UMD光盘了。有一点要专门说一下，5.50以上系统的PSP-3000也已经出翻新机了，不过是官方翻新的，用的是稍微大一点的瓦楞纸盒来装，上面有索尼字样。不少商家拿这种机器换上包装后当全新机来卖，大家买的时候注意鉴别下吧，仔细看看电池槽边缘那里有没有封条被撕过的痕迹。

NDS家族国内倒是不缺货，因为全新韩版NDSL和神游的渠道都没有受到太大的影响，价格一直比较稳定，想要入手的玩家大可不用担心它们会像PSP一样价格虚高。记忆棒方面仍然是8G跟16G红棒主打，不过由于行棒降价，很多玩家还是选择添一点钱入手行棒，毕竟稳定性要好一些。烧录卡与TF卡的种类和价格也比较稳定没有什么变化。



北京今年的游戏市场可以说是静悄悄地进入了暑期。PSP-3000的6.20系统不可破解主机已经出现了渐渐复苏的势头，全因为可破解的“全新”PSP－3000批发价格已经到达了1850元的峰值，价格再涨上去的话对于零售商来说就实在是无计可施了。PSP-2000的各种翻新款式层出不穷，游戏市场的翻新机已经很久没有这样热闹过了，因为北京已经在近年来形成了电子游戏商品的买家市场，从前商家们惯用的“JS流”已经很难取得预期的效果，而且还经常引发不必要的麻烦，因此一些商家已经开始较为“诚实”地向消费者说明主机的来历，一套成色较为优质的V3主板PSP-2000翻新机价格一般在1450元左右，若为V2主板价格还要贵上150元左右。再来看看PSP-3000，可破解主机根本就是有价无市，消费者询问价格后一幅幅遥看天上“大灰机”的虚幻之感，仿佛眼前的一切都变成了2D的一样。零售店中一套可破解PSP-3000价格在2100元左右，加上很多玩家还对于“刷图片”这麻烦的步骤带有较强的抵触心理，更让实际的主机销售难上加难。而随着各店在主卖PSP-3000的6.20系统不可破解主机的问题上渐渐达成了共识（完全是形势所迫），该型号主机的价格也稳定在了1450全套，加上丰富的主机配色，还是可以列为购买的第一选择的。

任天堂方面由于《口袋妖怪》的正统新作越来越近，也的确迎来了一个购买主机最好的时机。从市场的实际情况来看，iDSi保持了行货应有的稳定表现，价格普遍在1250元左右，而烧录卡依然是商家的主要赢利点。对于作为购买者的玩家来说，有条件的话购机时最好先行下载几款较新的NDS游戏随身携带，实际购买时要求商家提供的烧录卡能运行一定比例的游戏，待成功运行后再行购买。



每年到暑期，电玩行业就到了旺季。PSP首当其冲，最近这段时间，能破解的5.03版PSP－3000几乎是看不到了，市场上PSP-2000 V2版、PSP-2000 V3版和PSP-3000 5.03版的翻新机器泛滥，翻新机价格也居高不下，PSP-2000 V2报1350元、PSP－2000V3报1300元，PSP－3000 5.03版竟然报1650元左右，配上8G记忆棒，一套差不多1750元，且市场上能破解的机器均为翻新的。目前6.2版的PSP-3000价格是黑色报1100元，白色和银色是1150元，彩色主机价格均为1200元，破解只是时间问题，大家要耐心等待了。记忆棒方面，16G价格有小幅的下调，MARK2和极速分别是190元和220元，8G价格是130元和150元。

NDS方面价格一如既往地稳定。近日询问3DS的玩家是愈来愈多，任天堂并没有公布3DS的具体发售时间，即使推出了3DS，能不能使用烧录卡肯定还是需要很长时间的等待的。iDSi仍然是1230元，韩版NDSL价格低廉、报820元，配上烧录卡和TF卡全套仅需要950元，NDSi和NDSL在游戏兼容性上没有大的区别，没有足够预算的朋友考虑考虑DSL吧。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君傲娱乐	1530	1865	1130	840	1245	1240	–	275	140
北京	绿洲电玩	–	1900	1150	760	1100	1250	1350	255	160
上海	新亚电玩	1650	1950	1100	900	1250	1290	1450	260	150
陕西西安	快乐多电玩	1650	1650	1100	820	1240	1230	1550	220	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1750	1450	1000	1250	1250	1550	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1340	1440	–	600	1150	1190	1330	220	120
安徽合肥	大拇指电玩	1600	1760	1320	750	1150	1200	1520	180	120
四川成都	海豚电玩	1380	1850	1080	700	1150	1180	1360	190	110
福建厦门	快乐多电玩	1550	1950	1180	880	1150	1260	1550	260	160



硬件短消息

索尼的3D液晶电视HX800在国内正式上市了，55寸的价格是22499元，46寸的价格是16499元。HX800采用了LED背光面板，并支持200Mhz的刷新率，能够将2D画面转换为3D画面。HX800的画质没得说，就是价格有点难以让人接受。但是再想想，55寸的HX700售价也得15999元。索尼还同步在国内推出了3D蓝光播放器，PS3上也已经有3D游戏下载。索尼的3D时代已经到来了。下面看看暑假期间有什么好玩的周边推出吧。

文 就爱360

栏目主持:酷洛洛



GBA电视调谐器

品名：	Game Boy Advance TV Tuner
种类：	配件
出品：	Innovations
对应机种：	GBA/GBA SP
官方价格：	27.90美元



你的GBA或者GBA SP还保留着吗？如果你早已将手中的掌机升级到了NDS，那也不必抛弃它们，因为使用这款名为GBA电视调谐器的配件，可以让你的GBA焕发第二春，摇身变成一台小型电视机。产品的下部与GBA的卡槽相连，背部则是电视接收线路。使用时将天线拉出来，搜索到电视节目后，便可以用GBA的屏幕观看了。如果你不嫌GBA的屏幕小的话，甚至可以接驳DVD甚至PS、PS2游戏机来玩游戏。



NDS多功能收纳包

品名：	NDS Case
种类：	收纳包
出品：	NiTHO
对应机种：	NDSL/NDSi
官方价格：	159元



单配件多功能是近年来的趋势，如今一个小小的收纳包都能做到多功能。这款NiTHO（耐拓）出品的包包做工精致，可以装下NDSL或NDSi主机。包包的亮点在于上盖可以当做支架，向后翻时可以让NDS主机斜立起来，方便玩家观看视频或者玩游戏。在上盖处还留有暗兜，能容纳3枚游戏卡带及触控笔。



PSP车载电源

品名：	PSP go Car Charger
种类：	电源
出品：	CTA Digital
对应机种：	PSP go
官方价格：	10.99美元





驾车出去旅行，车载充电器是非常必要的。这款车载充电器产品专为PSP go设计，有专门的接头，插到汽车的点烟器上，即可为PSP go充电。加上CTA Digital这种大厂出品，输出电流恒定，安全有保证。

NDSi LL金属壳

品名：NDSi LL Metal Case
种类：保护套
出品：CTA
对应机种：NDSi LL
官方价格：10.99美元



怕心爱的NDSi LL划伤？那就给它穿一身衣服吧，如果是金属材质的，那就更棒了。这款CTA出品的NDSi LL专用金属壳不但异常坚固，可以有效防止机器受到伤害，壳身还能与NDSi LL紧密贴合。NDSi LL穿上它，可谓个性与安全两者兼得。

NDSi LL收纳包

品名：Just In One LL
种类：收纳包
出品：GameTech
对应机种：NDSi LL
官方价格：945日元



掌机收纳包体积要适中，不宜太大也不宜太小。这款由日本周边厂商GameTech出品的NDSi LL收纳包空间设计合理，大小正合适。包包内可以放下NDSi LL主机，还有侧兜，能够装下SD卡、电源、耳机的配件。包包有红色、蓝色等四种颜色可选，产品已经于7月8日正式上市。

NDSi LL 20合一套装

品名：NDSi LL 20 in 1 Starter Kit
种类：配件
出品：DreamGear
对应机种：NDSi LL
官方价格：29.99美元

配件套装已成为时下主流的周边销售形式，不少厂商开始赶风推出各式各样的配件套装。但其中不乏浑水摸鱼者，看似其中的配件很多，但有用的却没有几个。这款NDSi LL用的20合一的配件套装却很厚道，除了常用的贴膜、触控笔、腕带、保护包外，套装中还附带了USB读卡器、车载充电器、音频分流器，站立式座充等实用周边。









栏目主持:酷洛洛

玩转NDS

VOL.77 文 小超

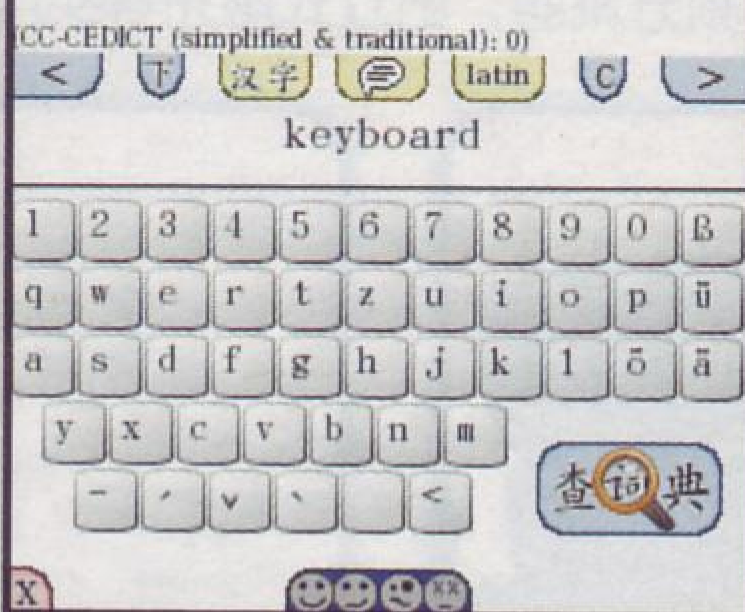
每次去青岛，爬崂山似乎成了必修功课。趁着6月末出差的功夫又去爬了趟崂山。天热的时候爬山对体力是个考验，补充水分是非常必要的。大约是时间不对，气温高的缘故，等坐上缆车登上半山腰的时候，没有看到以往的云雾缭绕的景象，但因为能看到海，仍然觉得景色迷人。下面看看最近NDS上有什么好玩的东东推出吧。

NDS软件学院

软件新闻

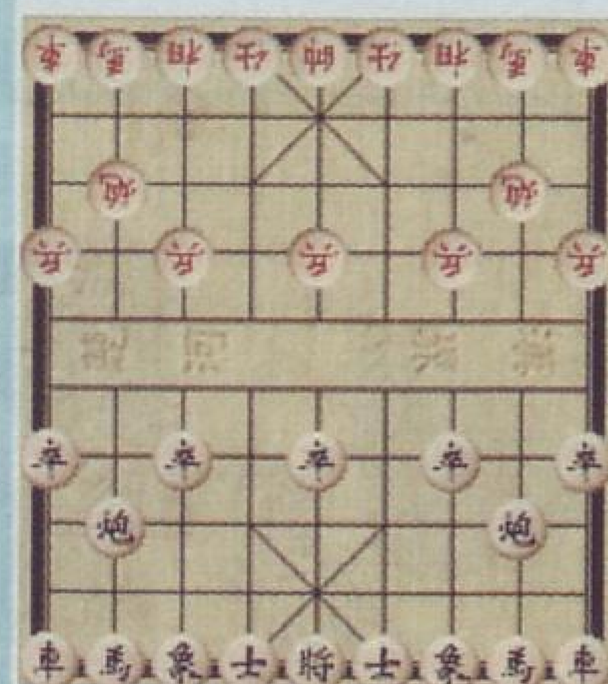
ChineseTouch新版公开

NDS上的汉字学习软件ChineseTouch于6月26日放出V1.3版。新版修正了一些小错误；改善了界面组件。ChineseTouch可以显示汉字的音标和注释，帮助用户学习汉字。软件还能直接阅读UTF-8编码格式的TXT文件，用来看书也不错。作者计划在下个版本中加入不同语言的用户界面，改进词典转换脚本，并优化字体代码。



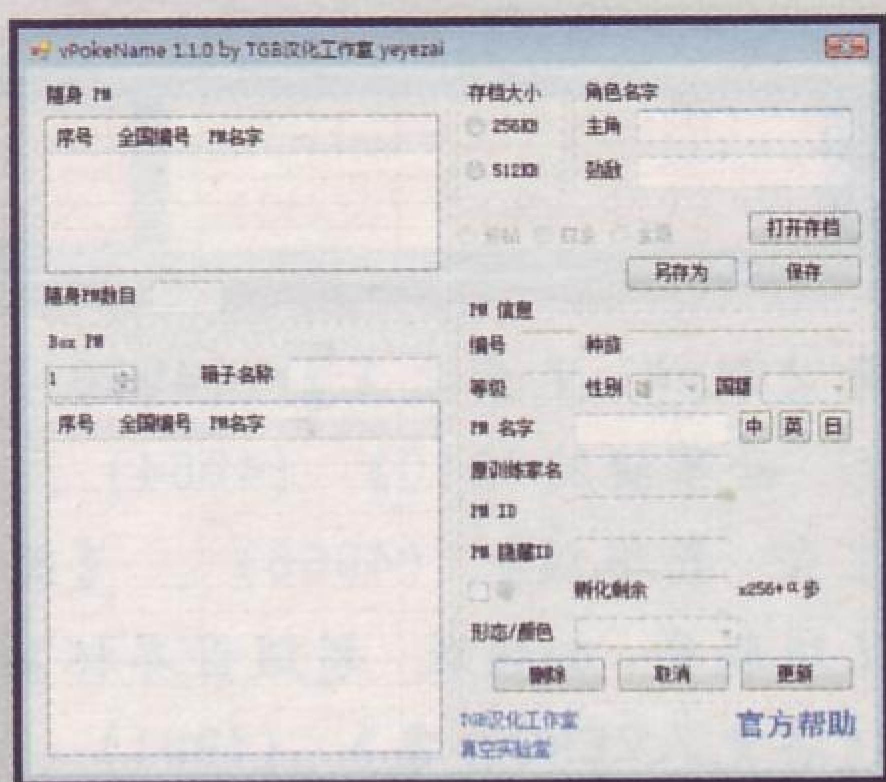
《中国象棋DS》新版放出

大家还记得NDS上的同人游戏《QQ连连看DS》吗？时隔两年，作者Smile再次有新作品推出，它就是《中国象棋DS》。游戏最新版本是V0.2版，已经初具雏形。游戏支持触控操作，玩家可以直接点击棋子移动，有单人、双人两种模式可选。游戏还支持存储，重新进入游戏后，点击继续即可继续游戏。



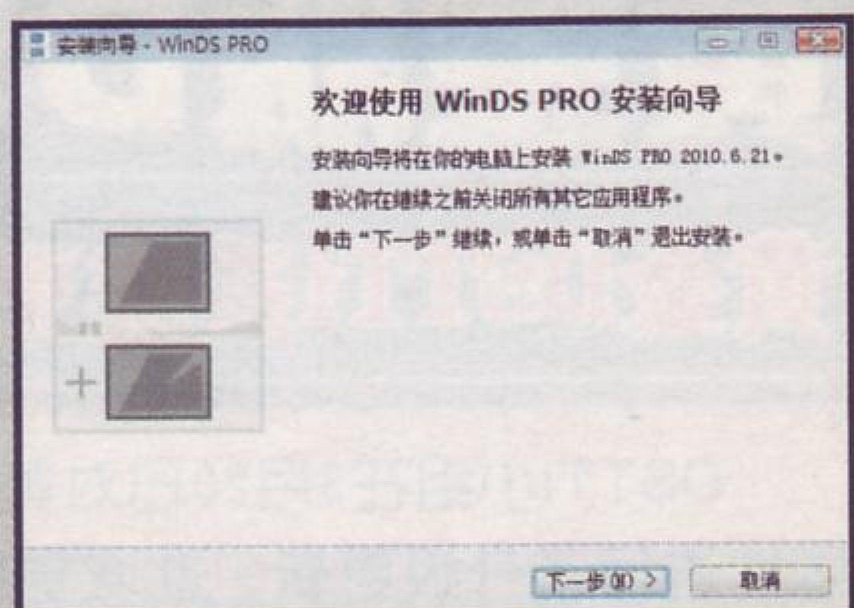
vPokeName新版发布

电脑上的“《口袋妖怪》系列”游戏改名器vPokeName于7月3日放出V1.1.0版。新版修正了《口袋妖怪 心金·灵银》存档丢失的错误；《口袋妖怪 心金》汉化版中支持取中文名。软件于去年12月份发布初版以来，整整半年的时间才推出新版。vPokeName由国人Yeyezai制作，可以对NDS上所有正统《口袋妖怪》续作的存档进行修改。软件的兼容性不错，可以读取256KB或512KB容量的存档，能够导出、导入pkm文件。软件的使用方法也很简单，打开存档后，选择存档类型，直接修改信息就可以了。有兴趣的朋友可以去作者的博客看看，网址是http://www.yeyezai.com。



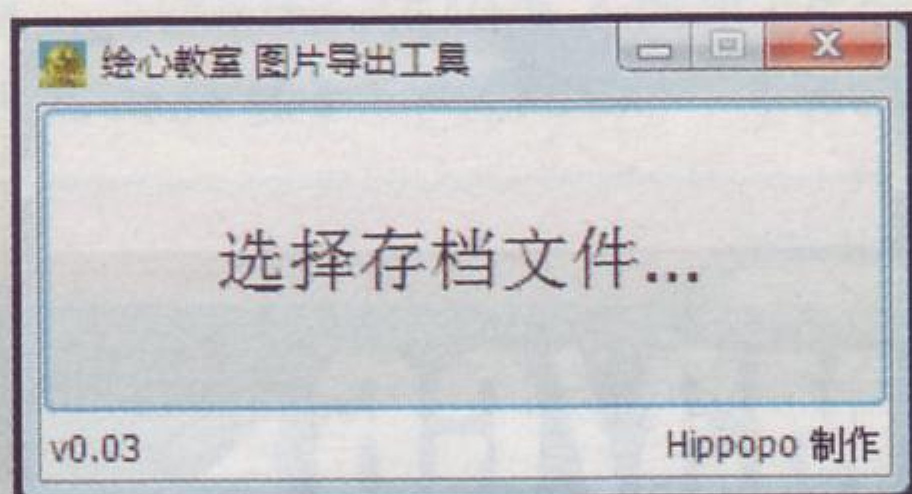
DS Wind Pro新版公开

电脑上的模拟器集成软件DS Wind Pro于6月21日放出新版。新版加入了对压缩ROM的支持，可以直接解压文件；支持便携安装模式，取消卸载菜单；加入了新的安装选项，能够选择32位或64位两种模式安装。新版还将内置的iDeaS更新到了V1.0.3.6 beta版，将DeSmuME更新到了SVN 3672版，并采用了6月18日推出的金手指文件USRCHEAT.DAT，VBA中也能够选择玩家数量了。DS Wind Pro中内置了数款模拟器，包括NDS模拟器No$gba、DeSmuME、iDeaS，GBA模拟器VBA，还有众多小工具。如果你喜欢用电脑玩NDS或GBA游戏，那DS Wind Pro是不错的选择。



EgokoroExport新版公开

NDS上的《绘心教室》存档图片导出工具EgokoroExport于7月2日放出V0.03版，增加了对图片尺寸的判定，取消导出略缩图。EgokoroExport能够读取NDS游戏《绘心教室》存档中的图片，实际存档大小远远大于512k，但有些烧录卡只能生成512k存档，保存1～2幅图片。如果将存档容量调成8MB后，能保存10幅图片。



DSx86新版公开

NDS上的DOS模拟器DSx86于7月上旬放出V0.2版。新版直接由V0.16版跳到V0.2版，改进非常大。新版中的IRQ处理采用了新代码，模拟效率提升了8%；取消了Direct模式；加入对部分游戏的支持；修复了声卡方面的问题。



《X-Change 3》新版发布

NDS上的冒险类游戏《X-Change 3》于7月5日放出V0.15 Beta版。新版加入了新歌曲；添加新信息；修复众多小错误。游戏时上屏显示画面，下屏显示菜单，点击Menu按钮会回到标题，点击Save按钮保存进度。



E3展过去将近1个月的时间了，但关于3DS的消息仍旧很少。想必不少玩家已经在攒钱买3DS了吧，毕竟是首款3D掌机，都希望能快快见到。北美任天堂总裁雷吉最近则透露3DS将会在明年发售。这个时间应该是北美的发售时间，按任天堂的惯有风格，3DS可能会今年底在日本上市。从现在开始就努力攒钱吧。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

黄金版DSTTi

厂商：DSTTi

网址：www.ndstti.cn

黄金DSTTi系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	1.18a02sp1
存储	microSD卡（SDHC）		

DSTTi小组在3月20日对黄金DSTTi的内核固件进行了升级更新，此次更新主要是改进烧录卡的游戏兼容问题，并将游戏数据库更新至5072：

修正了《宠物店物语DS2》（4855）、《冒险岛DS》（4894）、《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》（4897）、《梦之旅》（4910）、《奇幻房间》（4911）、《立体绘图方块》（4925）、《病房2》（4930）、《游戏王5D's：世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4939）、《大合奏！乐团兄弟DX》（4948）、《蓝龙 异界的巨兽》（4954）、《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》（4960）、《创造球会DS 世界挑战2010》（4964）、《俄罗斯方块聚会 豪华版》（4966）、《国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇》（4972）、《洛克人ZERO合集》（4991）、《幽灵诡计》（5015）、《深爱+》（5024）、《乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！》（5044）、《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战》（5048）、《雷电十一人3 向世界挑战 火花》（5055）等游戏不能正常运行的问题。

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M27 1.47 第四版
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在7月1日发布了M3DS Real的新版双核系统，此次的内核升级依旧延续之前小修小补的路线，修复了近期所推出的一系列游戏兼容问题，在这次双核系统中，M3原版内核的系统核心已经更新为v4.8c X，兼容性和普通内核保持一致，樱花版内核的系统核心则没有变化，目前仍为v1.47 X：

修正了《幻想水浒传 黄道十二宫》（3982）、《宠物店物语DS2》（4855）、《冒险岛DS》（4894）、《美国厨房测试：让我们去烹饪》（4899）、《梦之旅》（4907）、《大合奏！乐团兄弟DX》（4948）、《你有五年级学生聪明吗》（4951）、《蓝龙 异界的巨兽》（4954）、《虚拟生活山羊村DS》（4955）、《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》（4960）、《徽章战士DS 独角仙版》（4961）、《徽章机器人DS 锹型虫版》（4962）、《G.G系列精选+》（4963）、《创造球会DS 世界挑战2010》（4964）、《俄罗斯方块聚会 豪华版》（4966）、《国夫君的超热血！足球联盟Plus》（4972）、《梦色糕点师》（4974）、《奇幻房间》（4983）、《洛克人ZERO合集》（4991\4994\5005）、《国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇》（5008）、《幽灵诡计》（5015）、《深爱+》（5024）、《龙珠DS2 突击！红缎带军团》（5034）、《普通财团法人 日本汉字熟习度审定机构公认 汉熟检DS》（5043）、《乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！》（5044）等游戏不能正常运行的问题。

玩转PSP



VOL.77 栏目主持:酷洛洛



受到世界杯气氛的影响，每晚睡觉前总拿起PSP玩《WE2010 苍色武士的挑战》。有点迷上里面的个人生涯模式，扮演一名球员在绿茵场上奔跑，那种代入感要比过去强烈得多。不过游戏的AI确实有点怪，让队友传球，队友却一点都不麻利，偏等到我被对方包围的时候才慢悠悠地把球往这边送来，有够郁闷的。现在来看看本辑为大家严选的新软件吧。



PSP软件学院

模拟神器

PCE模拟器：PCE for PSP更新

PC Engine是由Hudson与NEC两家日本公司于1987年联手开发的家用游戏机。虽然如今PCE已经成为历史，但有不少经典作品都曾在PCE平台上出现，通过PSP上的PCE模拟器PCE for PSP我们依然可以回顾过去的美好时光。软件作者于6月下旬以及7月上旬更新v0.83的D4、D5及D6版，新版优化视频的进阶设置、修正一些小错误及对模拟器界面进行更改。为方便读取游戏，推荐将PCE游戏镜像拷贝到模拟器所在的“PCEP083D6”目录中。



▲用PCE玩《热血足球》。

N64模拟器Daedalusx64新版发布

PSP上的N64模拟器Daedalusx64，于7月上旬更新Rev 538版。更新内容为新增两段破解代码以修正《飞龙之拳》的游戏问题，让游戏处理高速化；采用更简易的变量参数；忽略ucode0中line3D代码起到的作用；采用PSP的浮点数学算法等。不过从实际游戏运行效果来看，该版的游戏模拟效果对比过往版本并没有明显的提升。多少还是存在帧数较低的情况，希望日后的版本能有所加强。拷贝N64游戏ROM的时候，推荐放置在模拟器目录内的ROM子目录中，以方便读取游戏。



官方软件

Sony Media Go 1.5新版发布

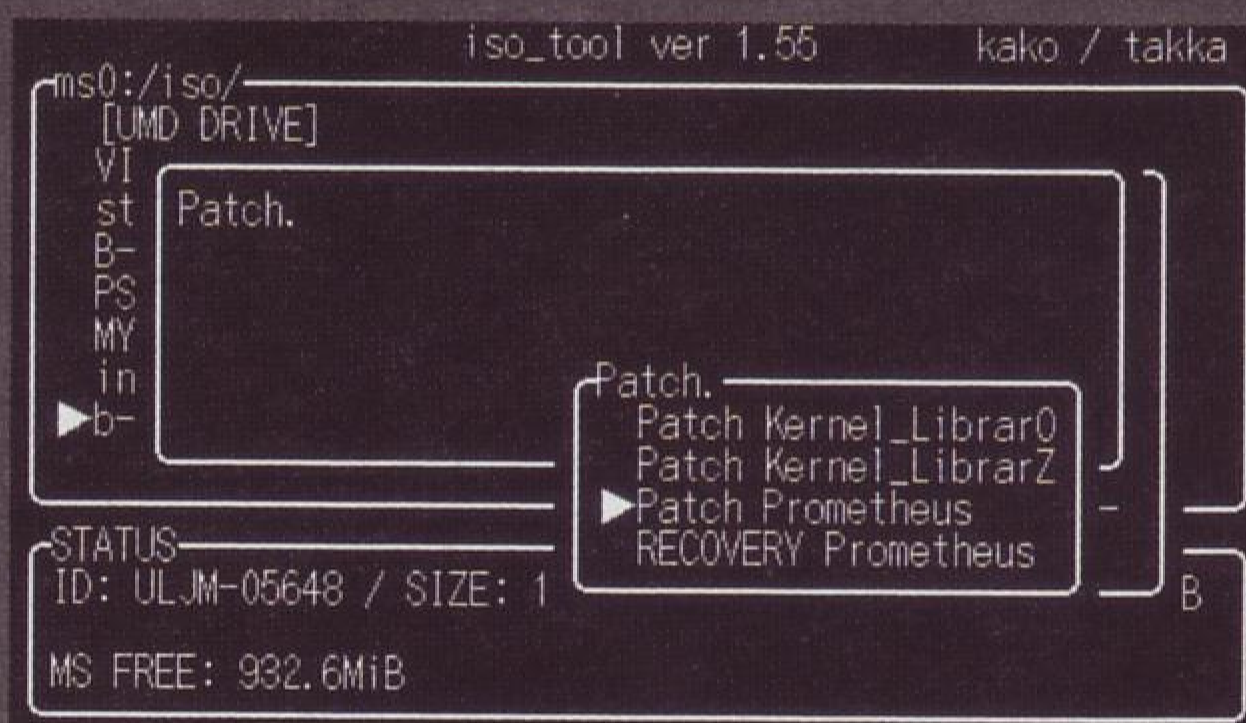
时隔Media Go 1.4发布两个月，Media Go 1.5版于6月28日正式发布。这是一款由Sony官方推出的PC平台娱乐设备管理工具，为PSP及Sony相关便携娱乐设备提供各种多功能服务。如果嫌小编说得有点复杂，PSP玩家大可以把它当成PC上的PSN客户端。我们可以利用它同步你PSP上的音乐、视频、照片，登陆PlayStation Store购买或免费下载各种资源，例如各种PSN版的PSP游戏、试玩版、宣传影像等，功能相当丰富。1.5版增加对索爱Xperia X10 mini、Xperia X10 mini pro、E10i、U20i 及Zylo的产品支持；新增一边下载一边播放从PlayStation Store购买的视频；加入多项目下载队列；可以将PSP系统上已有的播放列表传输到Media Go中。不过该软件也有颇让人不爽的地方，就是每次更新都需要重新下载客户端，跟重新安装没两样。



破解软件

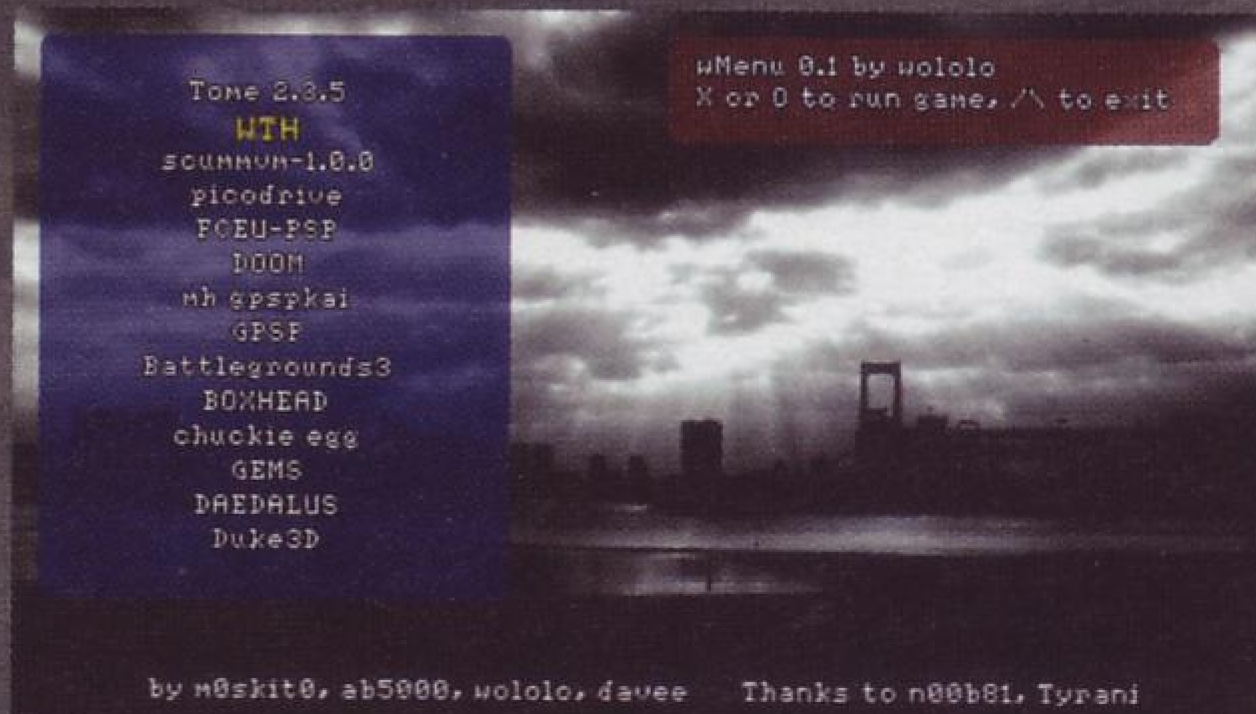
游戏镜像破解工具ISO Tool更新

由日本自制软件开发者takka及kako制作的PSP游戏镜像破解工具ISO Tool于6月下旬更新至1.55UR版。新版整合了由新一代破解大神liquidzigong制作普罗米修斯0.5模块。现在使用ISO Tool可以直接对《王国之心 梦中诞生》、《噬神者》、《波斯王子 遗忘之沙》等游戏进行直接破解，且无需再对镜像中的EBOOT进行更换。玩家使用时先对需要破解的ISO选择“EBOOT decrypt”开始EBOOT破解步骤，完成后再选择“Path”→“Patch Prometheus”开始加入普罗米修斯模块。结束后破解即可完成。顺带一提，如果各位是使用137辑上介绍过的普罗米修斯固件（5.50/5.03 Prometheus）的玩家，由于liquidzigong已将普罗米修斯模块整合其中，因此只要是该软件能破解的游戏，在普罗米修斯固件上基本都可以无需破解而直接运行其原版镜像。



自制程序加载器HBL更新R93版

Half-Byte Loader是一款可以运行在任何型号PSP上(包括PSP go)的一款自制程序加载软件，他支持5.50/5.5/5.70/6.00/6.10/6.20官方系统，只要配合美版《啪嗒嘭2》试玩版进行漏洞存档加载，即可进入HBL界面运行你记忆棒上的自制软件，绝对是目前5.03以上的PSP3000以及PSPgo玩家们必不可少的软件。作者于7月上旬更新至R93版，相比在133辑介绍的R24版，它不但有更美观的界面、载入方式也更方便、兼容性也更高。R93版加快模块的加载速度，从而提高兼容性，使得HBL能运行更多的自制固件。另外提醒一下，由于6.30官方系统已经封堵《啪嗒嘭2》的存档漏洞，因此玩家要使用该加载器，切勿将自制的PSP升级到6.30。



同人游戏

万智牌同人游戏《Wagic The Homebrew》0.12.1发布

如果你是一名万智牌玩家，那么你绝对不能错过这款PSP上的自制万智牌游戏《Wagic The Homebrew》。作者于6月下旬更新了0.12.1版。新版加入700张新卡，算上过往版本收录的卡片，如今卡片数目已经破万；改进了宏指令；加入作为测试版的故事模式；修正无数在此前版本出现的错误。新版的故事模式相当于一个简单的游戏教程，随着游戏的进行，玩家会慢慢了解到《Wagic》的整个故事，作者还计划在今后重点改进故事模式，让它更为完善。另外即时你的PSP不可破解，利用HBL加载器同样可以运行Wagic 0.12.1，所以手上拿着是PSP go的同学也可以体验万智牌的诱人魔力。再者哪怕各位没有PSP，只需运行目录内的wth0121应用程序即可在PC上运行，真可谓方便到极点。遗憾的是游戏虽然提供了德、英、法等6种语言选择，但并没有提供中文，对初学者来说要求或许高了一点，但愿国内的万智牌游戏爱好者能对其汉化吧。



USB替代神卡的新网战时代

AdhocToUSB插件直连网战教程

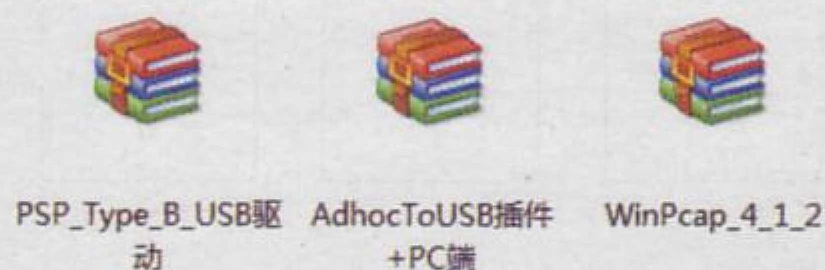
相信不少爱好联机的PSP玩家在家里都会备有一张神卡或者盟区战卡吧，小编当聚会联机过不足瘾的时候，常会约机友们在盟区平台再战三百回。神卡+联机平台，让我们足不出户就可以与异地的好友们进行PSP联机。而国内用户使用最多的莫过于盟区战卡+盟区对战平台这个组合，每当你登陆对战平台的时候，就能看见《怪物猎人2G》的专区里聚集了数百名狩猎爱好者组队屠龙。

过去手头不够或者不想花钱买神卡的玩家，只能眼巴巴地看着线上朋友们打得天昏地暗。但如今随着名为yuki-mi的日本自制软件开发者发布AdhocToUSB插件之后，一切都变得不再一样。利用AdhocToUSB，玩家可以将PSP通过USB连接到PC上，替代过去神卡、盟卡等无线转接，以虚拟网卡的方式登上对战平台与各地玩家进行联机。而且使用方法也十分方便，现在就各位不妨请跟着酷洛洛的步骤试一试吧。

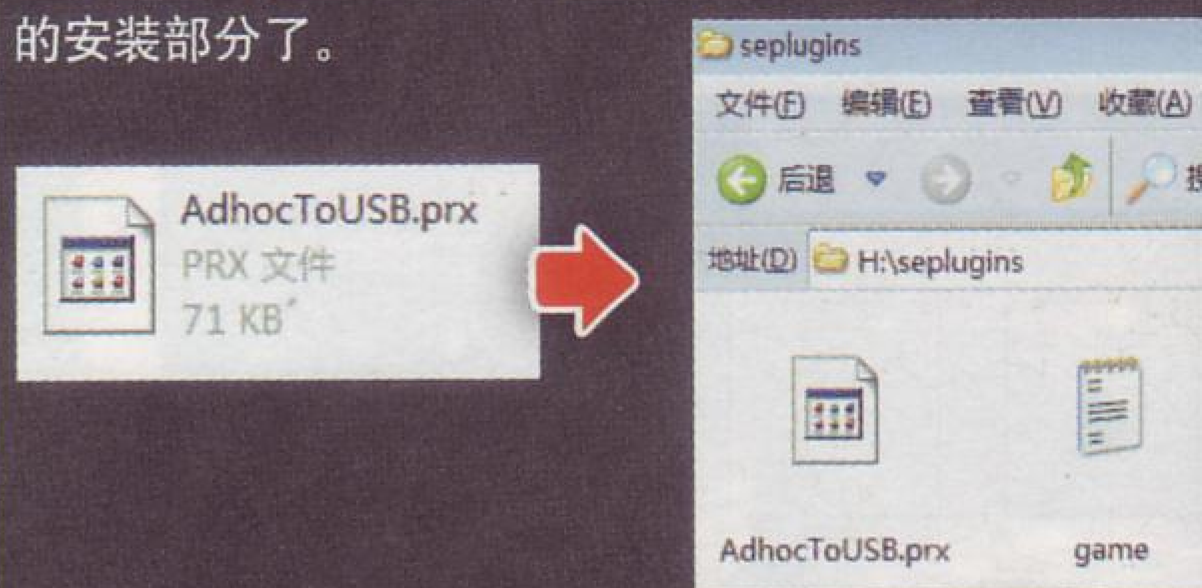
硬件要求

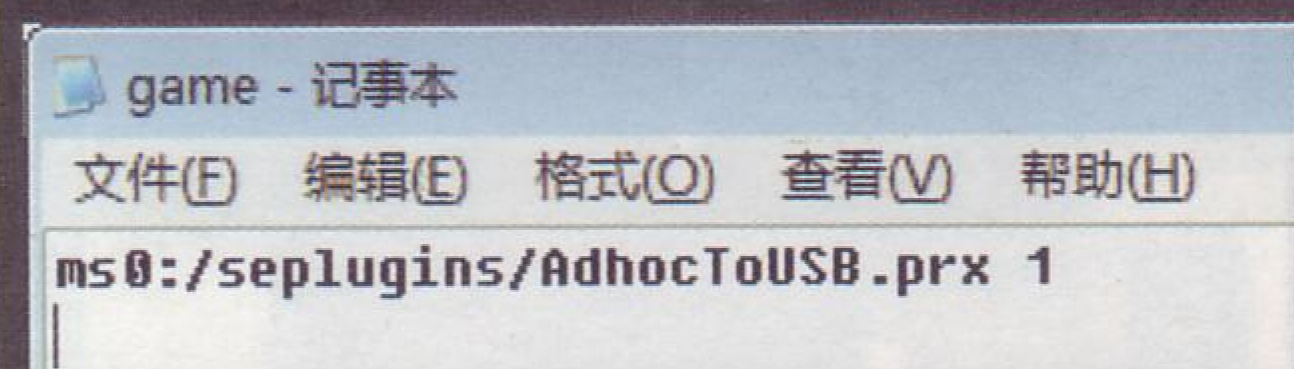
- 可运行5.50或5.03系统的PSP ×1
- USB连接线 ×1
- 可以上网的Windows系统电脑 ×1

1 将本辑《口袋光环》光盘中“实用软件\PSP”目录下中包含的“AdhocToUSB插件+PC端”、“PSP_Type_B_USB驱动”、以及“WinPcap_4_1_2”三个压缩文件拷贝到电脑上并解压，以下我们将需要用到这些工具。

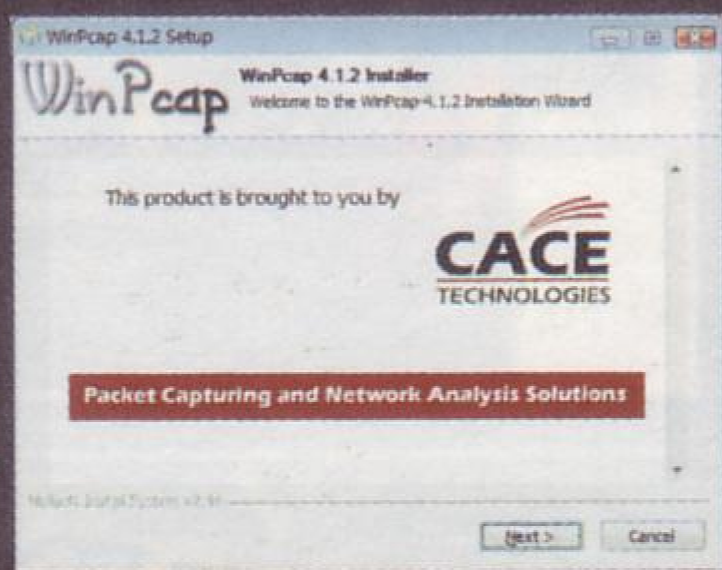


2 打开“AdhocToUSB插件+PC端”文件夹，将作用于PSP的插件部分AdhocToUSB.prx拷贝到你PSP记忆棒的seplugins文件夹内，并且对其中的game.txt进行编辑，加入“ms0:/seplugins/AdhocToUSB.prx 1”后保存并关闭。然后与PC断开连接，并将PSP重启以确保插件在自制系统中激活生效。这样我们就完成PSP上的安装部分了。

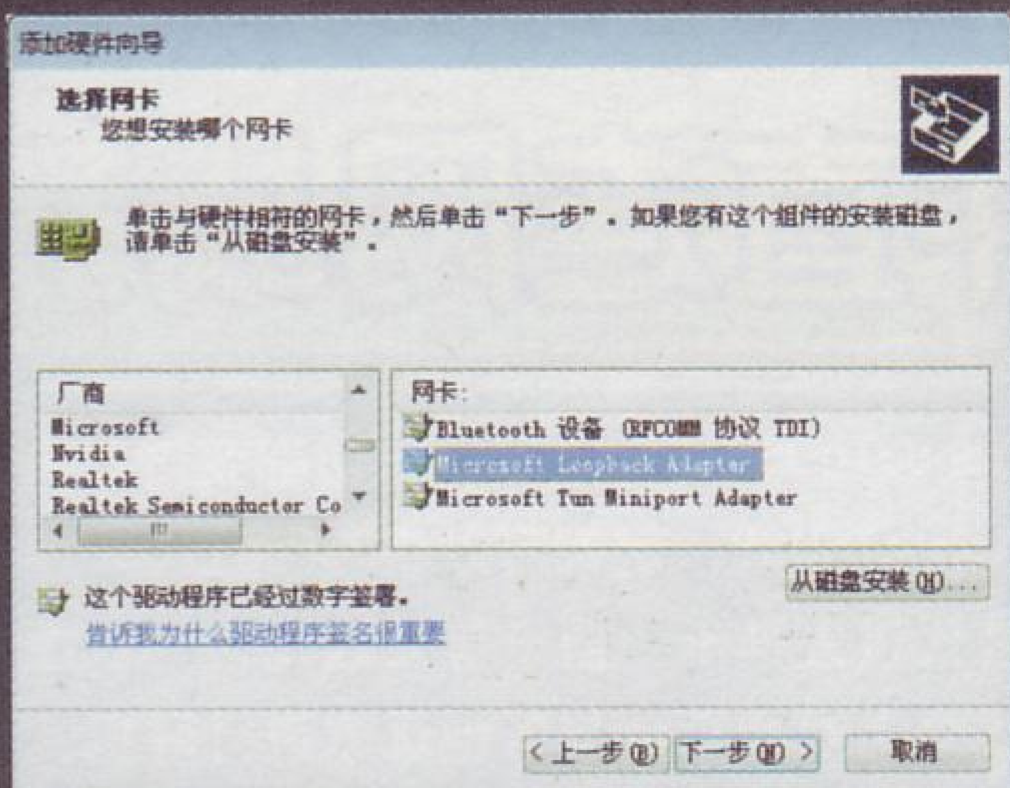




3 然后我们在PC上安装WinPcap文件夹内的WinPcap_4_1_2.exe，以做好USB联机前的准备工作，根据提示安装完毕后推出即可。



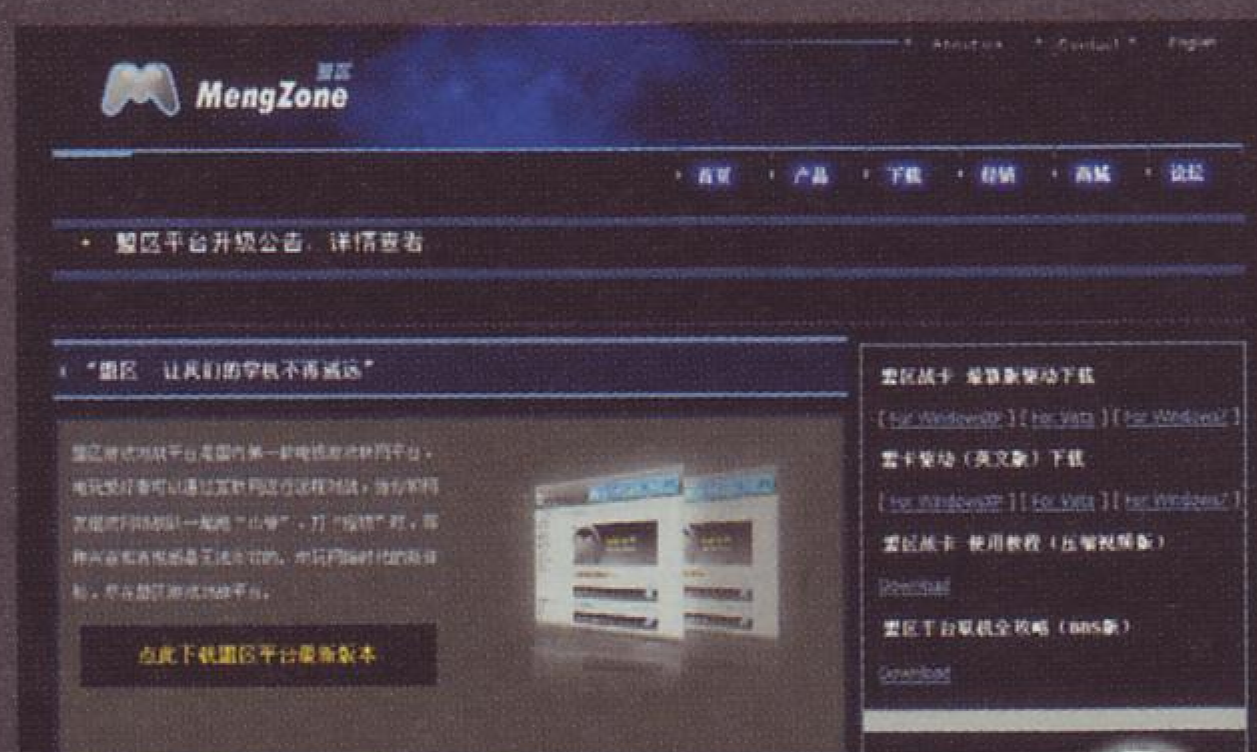
4 按照作者的说明，我们接着要为PC安装Microsoft Loopback Adapter(环回适配器)，但经过酷洛洛的测试，无论XP还是WIN7（旗舰版），在不安装Loopback Adapter的情况下都可以正常联机。因此玩家可以留待USB无法连上平台后再返回尝试该步骤。



XP安装步骤：打开“控制面板”→“添加硬件”→下一步→单击“是，我已经连接了此硬件”，然后下一步→在列表底部选择“添加新的硬件设备”后下一步→单击“安装我手动从列表选择的硬件”后下一步→在列表中选择“网络适配器”后下一步→在厂商框中选择“Microsoft”，并且选择网卡框中的“Microsoft Loopback Adapter”后下一步→下一步。完成整个安装过程。

Win7安装步骤：用管理员身份右键单击“我的电脑”→打开“设备管理器”→右键单击设备管理器窗口的计算机名→选择“添加过时硬件”→“下一步”→“安装我手动从列表选择的硬件”→选择“网络适配器”→选择厂商“Microsoft”下的“Microsoft Loopback Adapter”→下一步。即可添加完成。

5 我们这里以国内玩家最常用的盟区平台来进行测试，登录盟区官网http://www.mengzone.com下载最新版本的盟区平台、安装并登录。



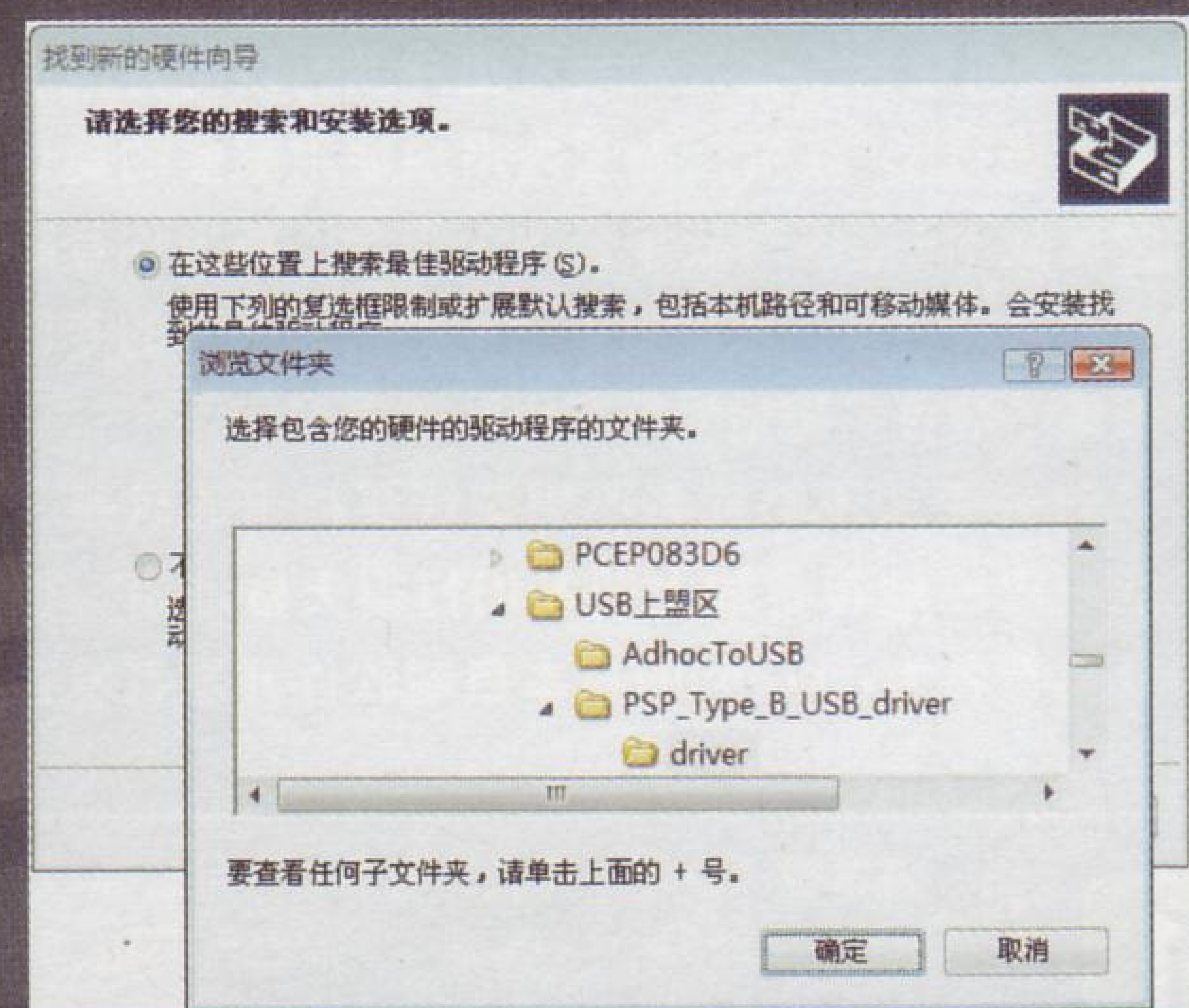


6 游戏方面我们当然是以网战人数最多的《怪物猎人2G》为例子。在与PC接上USB的状态下进入游戏，这时AdhocToUSB插件就会生效，Windows会提示安装PSP_Type_B的驱动，并弹出新硬件向导，然后我们按照以下步骤安装，此外如果玩家曾用过如remotejoy lite之类视频输出插件可直接看第6步，因为这时电脑已经安装此驱动了：

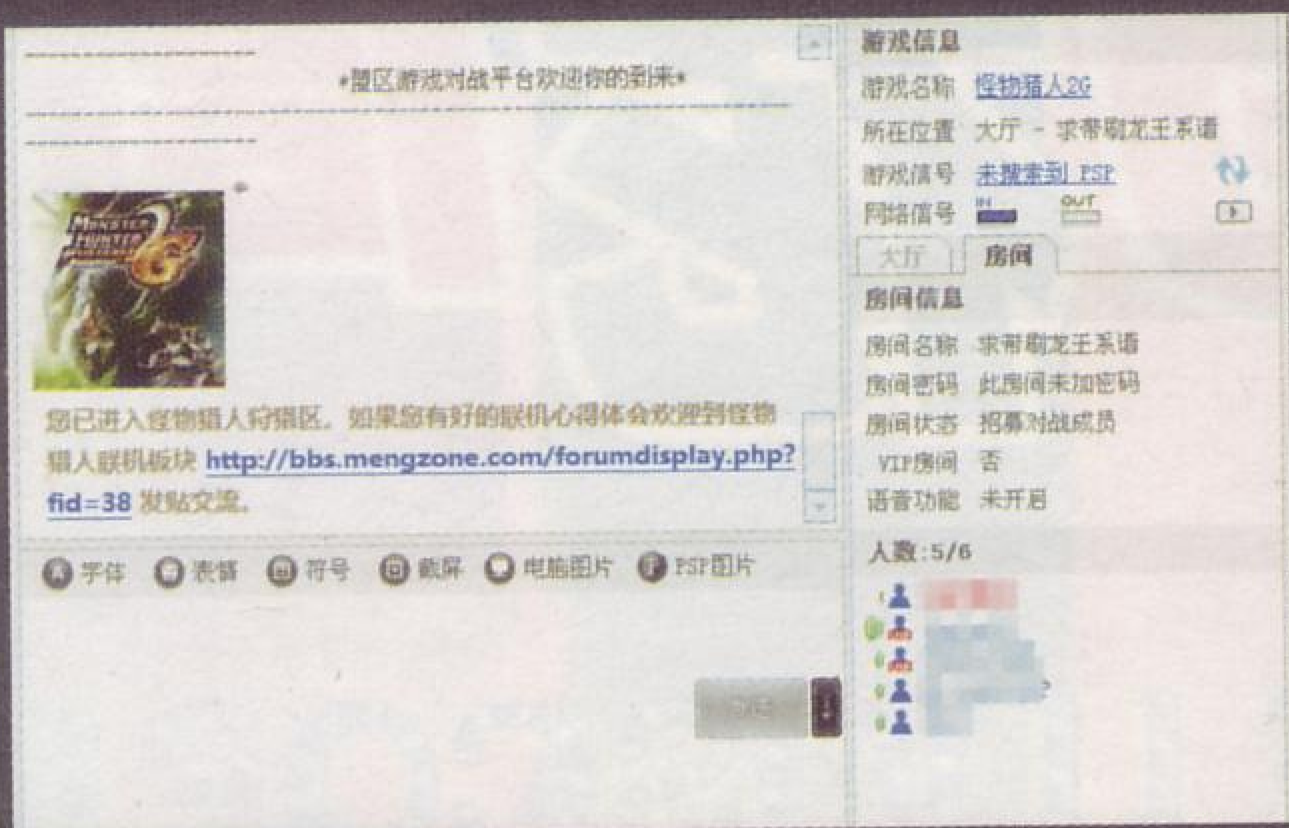
·单击“从列表或指定位置安装”然后进行下一步→

·点击“浏览”，选择第一步中我们解压的PSP_Type_B_USB驱动，选择其中的driver目录，里面就是PSP_Type_B_USB的驱动文件

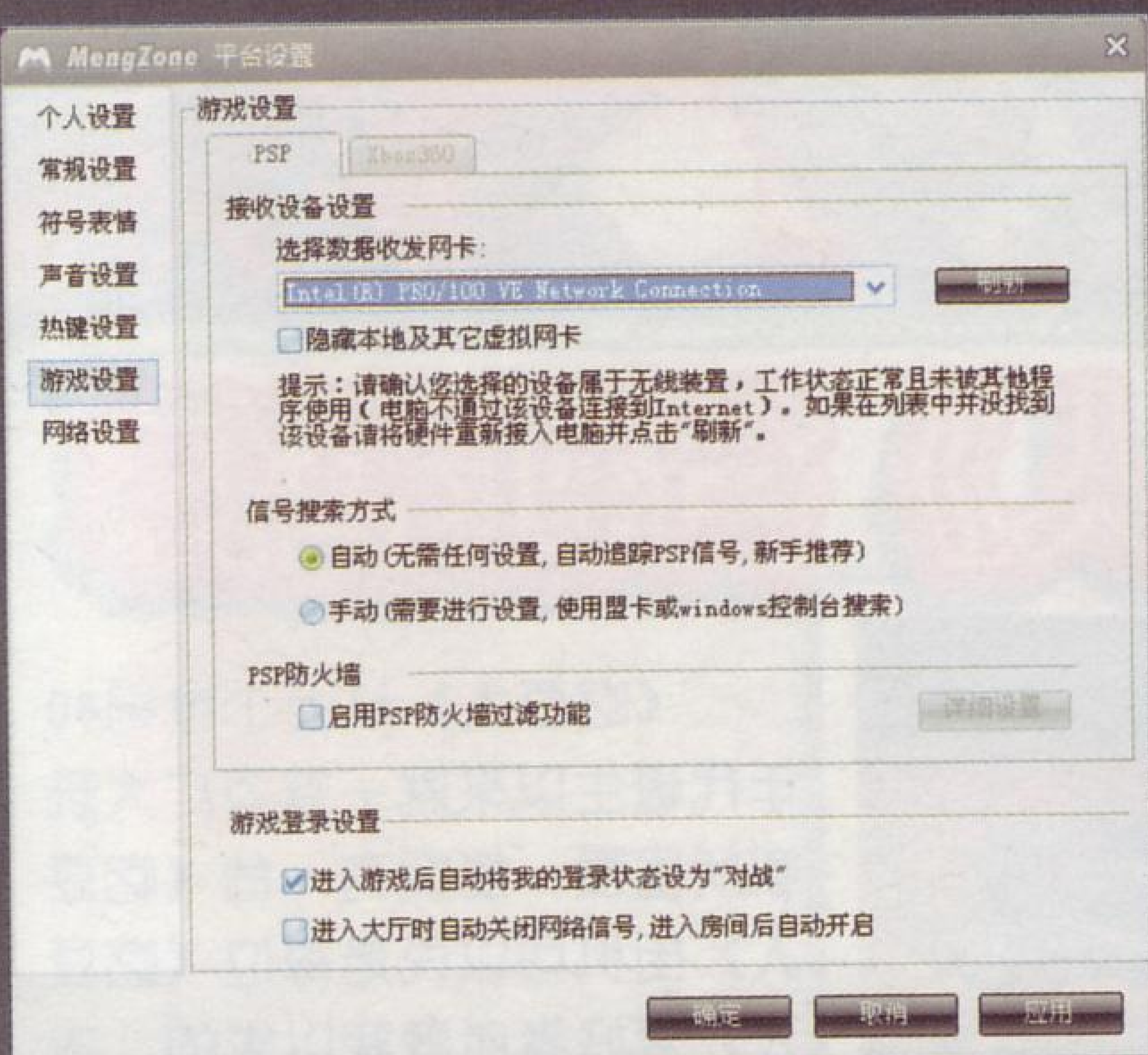
·稍许片刻，系统会提示需要libusb0.sys，同样选择刚才的路径，然后点确定，等待向导完毕后即可完成。



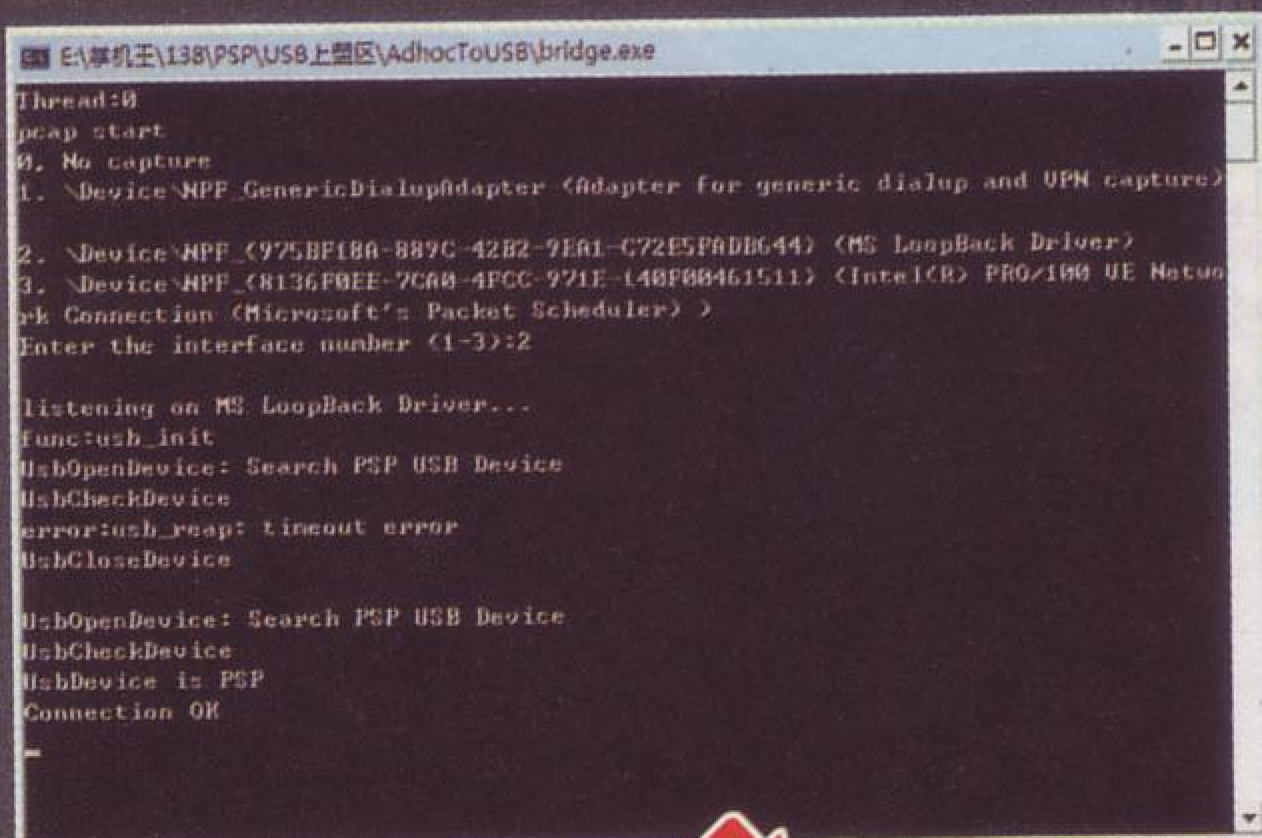
7 先把PSP放一边，我们进入盟区的怪物猎人专区其中一个房间做好准备，这时盟区尚未提示搜索到PSP。



8 进入“盟区设置”→“游戏设置”取消“隐藏本地及其他虚拟网卡”，同样选择你接入网络的PC网卡（如果你安装了Microsoft Loopback，则选择同名项），之后点击确定完成设置。



9 进入PSP《怪物猎人2G》的在线集会，然后点击PC上AdhocToUSB文件夹内的bridge应用程序，并选择你接入网络的PC网卡（如果你安装了Microsoft Loopback，则选择同名项），如果成功，DOS界面就会提示“Connection OK”，代表连接成功。这时候平台右上角就会提示搜索到PSP，这时在线集会就可以发现其他在盟区平台上的玩家了！





游戏测试

酷洛洛用AdhocToUSB在盟区平台上测试了三款PSP游戏，分别为《怪物猎人2G》、《高达VS高达 NEXT PLUS》以及需要SSID的《游戏王TF4》，前两款基本上都没有问题，或许有时候会与其他玩家出现网络冲突，但只要双方通讯保持在60ping左右即可爽快联机。至于需要SSID的《游戏王TF4》则出现不少问题，而且平台上进行《游戏王TF4》联机的玩家本来就不多，测试就更加困难了，因此最终选择了放弃测试。



▲《GVG NEXT PLUS》的测试小试牛刀（笑）。

后话

AdhocToUSB插件使得PSP省去神卡等无线网络中转设备，通过虚拟网的方式卡直连盟区，曾因过多USB玩家涌入平台而导致服务器一度出现紧张，现在盟区似乎准备推出VIP会员来限制过多USB玩家的进入，幸好酷洛洛本身就是盟卡+VIP用户，因此尚可以USB联机（优越感……嗯）。平台营运商采取限制的原因其实大家都可以理解，这里在下也不便评头品足，但觉得这无疑是增大网上联机玩家用户的大好机会。目前Kai和前线对战平台尚未对USB直连采取限制，截稿前酷洛洛亦曾登陆前线对战平台，发现联《怪物猎人2G》的玩家多了不少，估计也受到这款插件的影响吧。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

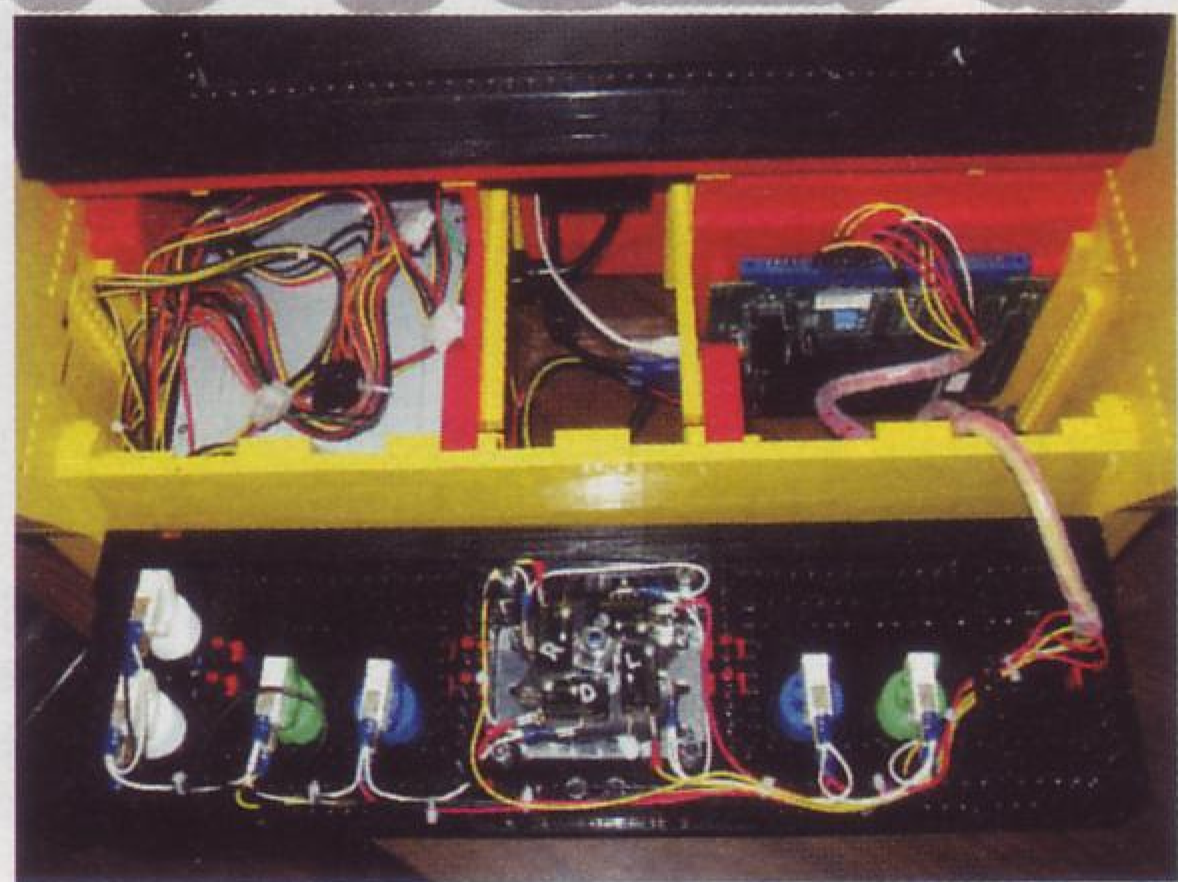
乐高《吃豆人》街机框体



乌冬 提供



▲《吃豆人》街机版实机。



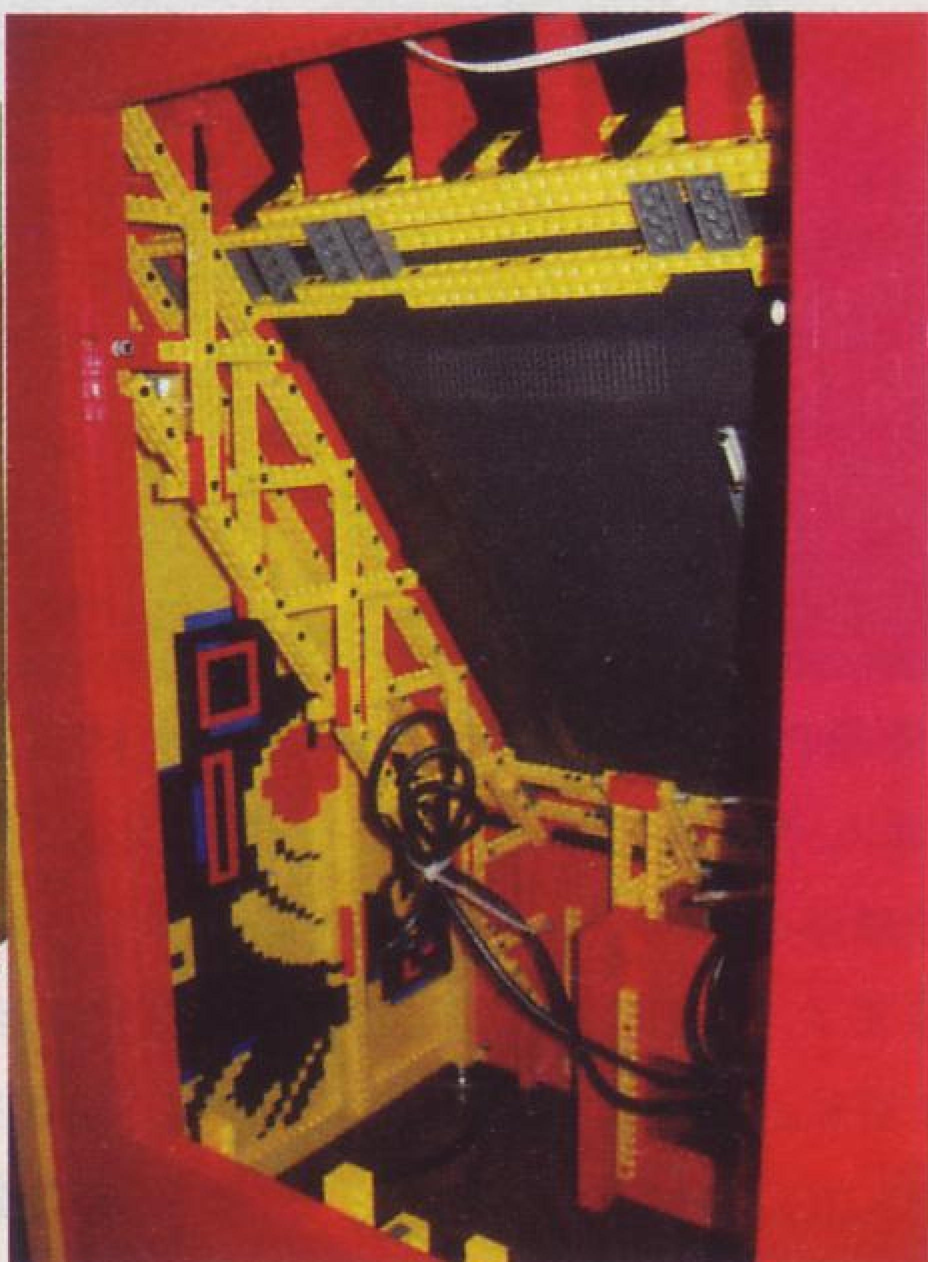
▲按键板的内部，可以看到电源、基板和排线。

《吃豆人》从上个世纪80年代诞生以来就一直为广大玩家所喜爱，能拥有一台《吃豆人》街机可以说是每位《吃豆人》爱好者所梦寐以求的。不过《吃豆人》街机早已停产，并不是说想买就能买到，那该怎么办呢？我们不妨参考一下下面这位玩家吧。

近日国外一位《吃豆人》街机爱好者用乐高积木造出了一台《吃豆人》街机框体。正如我们所看到的，除了基板、电源、按键和屏幕外，《吃豆人》街机的其他部分都是用乐高积木搭造而成的，并且连框体两侧的图案也通过乐高积木完美再现，还原度相当高。这台街机的基板为48合1，不但可以玩到《吃豆人》，还有许多其他经典街机游戏可玩。



▲这个街机框体用了上万块乐高积木组合而成。



◀背面和一般的街机一样镂空，上方的白线是两个喇叭的电源线。



《偶像大师》新作公布，秋原雪步声优更替



▲被称为“神”的伊织，与声优钉宫理惠的契合度进一步提升。



▲美希的发型更加王道，在新一轮的人气大战里依旧有霸者之相。



▲本来就是御姐形象的梓出落得颇有少妇的感觉，是该图带给人的错觉吗？



▲信真哥，得永生。

在街机、X360、PSP和NDS上多处开花的《偶像大师》于近日的5周年纪念演唱会上正式公布了新作《偶像大师2》，自从街机版面世5年来，这是惟一再度使用了数字编号的正统续作。《IM2》继续以765事务所的偶像们作为主角（她们比前作都长大了一岁），玩家要继续对她们进行培养，让其成为国民级的顶尖偶像。

在秋叶原的Sofmap本店，成长之后的偶像们率先跟玩家们见面。瞩目要点如下：1.PSP版的原创角色响和贵音两人将登陆二代；2.最高人气角色美希的发型进一步进化；3.真更加帅气。以上三点都可看作令FANS拍手叫好的进化，不过当得知秋原雪步的声优从原先的长谷优里奈（旧艺名：落合佑里香）更替为浅仓杏美时，失落的FANS也不在少数。



▲春香的变化最小，不愧是最有亲和力的“新人之友”。

点评



胧月：完蛋了，我那未拆封的一代要贬值了吧，后悔没早出手。

白菜：楼上满是铜臭味的话题可以别来污染蓝色清净的天空吗？



胧月
提供

《牧场物语 双子村》发售纪念会
原创甜品登陆SWEETS PARADISE



几经延期，《牧场》新作《双子村》终于在7月8日正式上市，制作公司MMV也在游戏发售的两天前举办了相关主题活动。

本次活动的会场选在SWEETS PARADISE（日本的一家甜食自助连锁店）的涩谷店，作为纪念活动的联动企划，出演《双子村》电视广告的两名模特南条有香和日南响子均到场助兴，并手工制作了《牧场》主题的原创甜品。该甜品会于7月7日～8月1日在日本各地的SWEETS PARADISE分店被摆上货架。

会场上，两名模特在谈及《双子村》的乐趣时，除了共同提到的新增动物外，日南表示“制作料理、腌制咸菜的过程非常有趣”，而南条则站在女性玩家角度认为“很高兴可以在游戏里换装、被人求婚”，诸多恋爱事件是新作的一大卖点。众多诚意要素让新作看起来很杀时间，甚至“导致睡眠不足”（南条语）。

接下来两位模特制作的甜品就正式登场了。南条按游戏中此花村的风格制作的胡萝卜蛋糕，口感绵软，色泽鲜艳，甜味浓郁而不腻口；日南则仿照另一个布鲁贝尔村的风格，制作了抹茶味的酸奶奶油蛋糕，酸奶和奶油的比例适中，口感清爽。



▲两种口味的蛋糕在SWEETS PARADISE各分店上架。


▲胡萝卜口味的松软蛋糕，漂亮的橘红色很容易勾起食欲。



▲抹茶口味的酸奶奶油蛋糕，是不亚于冰激凌的夏日甜品。


▲游戏中的日式建筑，极具昭和时代风格。



▲众多恋爱事件的累积可发展到求婚阶段，这是本作最吸引人的地方之一。

点评

乌冬：为了神兽玩《双子村》的国内玩家应该有一些吧。

胧月：有句老话怎么说来着，变的不是游戏，是人心。


胧月
提供

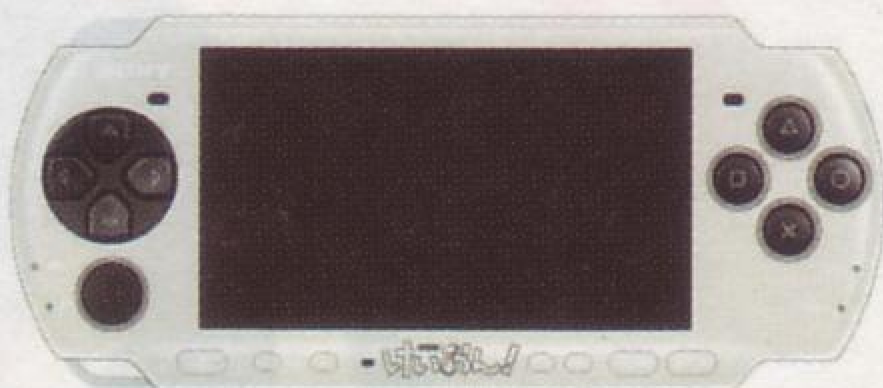
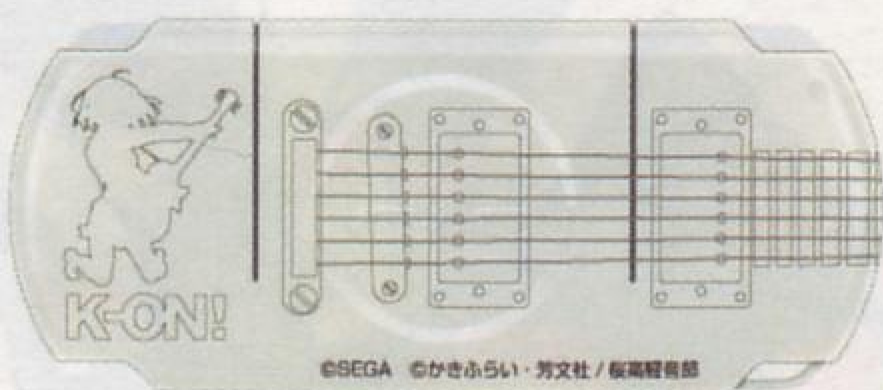
《轻音少女 放学后的演奏会》配件套装预定同日发售


▲画着樱高轻音部5名成员的PSP包。






▲每个UMD盒上都是不同的角色，底色则采用角色们各自的印象色。



▶非常别致的PSP硅胶套。背面不光有抱吉他的平泽唯图案，吉他弦的设计也非常别致。

配合PSP同名游戏的发售，SEGA公司又预定于当天推出一款《轻音》主题的配件套装。该套装包括一个绘有5名主要角色的PSP容纳包、平泽唯吉他主题的硅胶套以及每名角色不同图案的UMD盒，全是真饭无法忍耐的收藏佳品。


马修
提供

《口袋妖怪 黑・白》主题涂装宣传大巴



「ポケモンサーチャーBW」には、右にレシラム、左にゼクロムがデザインされているぞ！




半个月前的今天，本人发现几个欧洲女生COS的初音，觉得不错，本想推荐给“万花筒”。不得不说，比起国内专业漂亮的COS，西方宅们的COS更是欢乐——或者说纯粹图个乐呵……不过现在网站找不到了，所以呢，咱们换主题了，换《口袋妖怪 黑・白》主题的宣传大巴。

话说口袋妖怪涂装的交通工具实在是太多了，像电车、飞机，更牛的还有带耳朵的皮卡丘甲壳虫汽车。和以前涂装彰显可爱的风格不同，这次直达游戏主题——《口袋妖怪 黑・白》的两只神兽。

《口袋妖怪 黑・白》两只神兽体现的世界观至今还不清楚，不过这没关系，黑色与白色的强烈对比以及黑白交融的风格，足以让这两辆大巴走到哪拉风到哪了。

顺带提一下。这两辆《黑・白》神兽涂装的大巴是对应“口袋妖怪搜索 黑白 寻找传说中的口袋妖怪”活动推出的，这个活动无疑就是宣传《口袋妖怪 黑・白》的了，车内可以欣赏到《黑・白》的特别视频以及试玩到游戏，时间是2010年8月7日～9月12日。活动与本人肯定是无缘了，不过这两辆大巴的涂装实在是够漂亮。

点评

胧月：马修说的初音COS我看了，但不敢放，因为上次放北斗版的《超时空要塞F》被很多读者投诉过，我决不在同一个地方跌倒两次。

阿鲁：圣斗士你好。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

本人作为Key社伪饭，在四月番动画开播前对《Angel Beats!》可以说充满了期待，不过让人遗憾的是“麻枝大魔王”在最后时刻让我失望了，动画的最后一集简直看得我目瞪口呆！内涵跑哪里去了？哭点跑哪里去了？天使你为什么要恶意卖萌？麻婆豆腐之歌你敢不敢不洗脑？气死我了，于是我决定放一辑《Angel Beats!》的美图来泄恨！



酷洛洛：为什么是猫娘啊？椎名貌似喜欢小狗多一点！

白菜：只有猫才有如此高的平衡性和隐蔽性，所以是猫属性无误。

阿鲁：真是肤浅！







阿鲁：天使与恶魔。

酷洛洛：热情与冷漠。

白菜：罪与罚。

胧月：红与白。

乌冬：女生与女生……













**酷洛洛：**看来不管哪个分身的奏，都不忘拿麻婆豆腐的饭票……



**白菜：**麻婆豆腐根本就不辣……那群人真是小题大做！

**胧月：**吃麻辣火锅灌甜品拉肚子的人自重。

**白菜：**啧啧，我看你能拿这事说多久。





如果爱，请深爱

随着《深爱》的影响逐渐扩大，本人发现有开个专栏的必要了，于是就有了大家现在看到的东西。本专栏的性质、内容、定位等所有相关事宜都未定，因此大家有什么想法可以尽管提，当然如果你愿意和大家分享你和女友间的秘密也欢迎投稿。只要是和《深爱》相关的内容，不管是纯情的还是恶搞的都有可能被收录，这次先给大家带来一篇同人小说。本专栏将视读者好评度和稿件数量不定期出现，如果你喜欢这个栏目就赶紧在回函上给出好评吧，我已经看到远方的奖金在向我招手了！

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

启程

时间正好！暗自庆幸的我看了眼悬挂在车站屋檐的钟，下意识地对了下自己的手表，“其实还有10分钟啦，应该不用那么紧张……”

我对自己开着玩笑说——这对我来说、对我这个第一次和她约会的人来说，自我放松是必须的，否则的话搞不好连最简单的对话都难以开口吧。

最近的天气渐渐热了起来，我站在车站前等着她的出现……开始后悔那么早出门了，不过矛盾的是，早上我却很早地醒了过来并顶着大太阳外加一路小跑到了这里。我稍稍地退到了阴蔽处，开始张望那个熟悉的倩影。

你问我一直说的那个“她”是谁？

“一个普通的女孩”。

这种想法出现在我的脑海中，但我立刻将这种超俗的回答给排除了，她怎么可能是普通的女孩？她可以说是我生命中不可缺少的一部分！（喂喂，你这样就不俗啊？）

好吧，实话说，第一次在球场上见到她的时候，我整个人就被她完全吸引了，给人的感觉就是那样的高雅与完美，不论是行为或是举止都给人一种“高不可攀”的感觉。但时常，我会不经意地发现她会流露出一些伤感的气息。不觉得有些奇怪吗？不知道是自己的好奇心使然还是被其所吸引（我看是乃动了色心吧……），我加入了她所在的活动社团——网球部。

加入这个我并不太擅长的集体活动部后，我和周围的同学混熟的同时，也从其他人那里打听到那个女孩和同学之间的交际相当少……（这不就枉费我加入这社团的心机了吗？）不行，这么下去永远无法打破僵局，为了体现出本人顽强拼搏，永不放弃的奥林匹克精神，我毅然决定使用好孩子绝对不可以模仿的行动——尾行！（喂！这个即使是成年人也不能模仿吧！）好吧，其实是打算放学的时候约她一起回家。

我开始筹划着作战计划，我在床上翻来覆去一晚上，那原本自以为不算笨的脑袋只给出了几个简单的回答。早上，挂着黑眼圈的我飞奔在街道上，我听见身后的小萝莉十分兴奋地对母亲说：“妈妈，快看！是功夫熊猫！”

好不容易等到了放学，为了保证不让她离开得比我早，本人以约等于刘某人的速度冲到了学校门口，喘着大气的我一边复习着昨晚的计划一边等待着目标的出现。

来了！我感到身上的每一个细胞都剧烈颤动，血液在身体上下奔腾——这使我不由得发抖起来，呼吸也开始急促没有了规律，行动能力也几乎完全丧失！

“这股灵压……难道是！”

这里没有会使用镜花水月的那谁，只有一个会让我感到紧张万分的女孩。

我发现我无法挪动身子了。

“动，快动下身子啊！”我的大脑不停地发出行动指令，但身体的各个部件都显示着“该程序无法响应……”

我知道如果再不行动的话，我整个人就要蓝屏了……哦不，是错过这次机会了。我鼓起勇气，偷偷地（喂，刚才是谁说鼓起勇气的啊？）看了她一眼……不料，她也正好对着我看。瞬间，我的心理防线开始崩溃，脑中变得空白一片。

“那个……有空吗？”

一说出口我就立刻石化了！之前我的计划是以问社团方面的问题之后达到一起回家的目的，但……但现在这问句简直是一色狼（你本来就是……）的那啥啊！

“啊，那个，其实我是说……”我要立刻把错误给修改过来，“如果可以的话，我想问问有关社团的活动可以吗？”

“嗯……”女孩有些诧异的看着我，“活动时间的话，不是都已经发给各位了么……”

“啊？是……是么？”（不是吧，我怎么不记得有这种事情啊，现在最重要的是制造话题，嗯，话题！）“其……其实呢，我是有些地方不明白……如果可以的话我们边走边聊吧。”

“……”女孩沉默着。

“不行吗……”看到这个情况，我开始胆怯起来（其实你从一开始就没有把握吧！）。“如果你没空的话，就算了……”

“嗯……嗯”，女孩轻轻摇摇头，长发轻微地甩动就像是我当前心情的状态——我知道我成功了。

渐渐地，我开始了解她。她从小就接受着良好的教育，拥有天赋的她也没有辜负任何人的希望——她不服输的性格让她成为了一个近乎完美的人，但由于太过专注学习，她与同辈人的交流就变得很少……从对话中了解到，她并不是不喜欢大家，而是不知道该如何与大家相处，于是好事的我决定帮她融入到我们的集体中。

女孩对周边的流行事物很好奇，但却又完全不了解，不过这些都难不倒我这个考虑周全，思路清晰，逻辑完美的人（脸皮啊……）。第一个带她去的地方就是在学生中拥有超高人气的“胜利汉堡”，我们聊最近的服装流行款式、小吃店、学校面包的口味、流行的音乐、大家爱看的漫画、娱乐杂志、娱乐场所……

日子过得相当快，美好的日子我更愿意将它记录在日记上，那天，正好是我们认识的第一百天。平常，一样的上学，但早上却没有发现她的踪影……我并没有发觉什么特别的异样。等到放学，发现社团一群人在校门口聚着。我原以为是什么新活动，就兴冲冲地跑了过去……让我意外的是，大家看到我都是咧嘴一笑，说：“呦，你个色男，终于出现啦？”（看，你的本性被发现了吧？）我正奇怪，大伙接着说，“今天，你如果不去找她的话，我们可不会让你离开这里的。”

我更加不明白了。

有几个女学生在旁边说着，“还装什么呀，大家都知道了！”

“是啊是啊。”几个男生也附和道，“快去吧，那个第一次见面的地方。”

我扫视一下四周，没有发现她。第一次见面的地方？

球场！

我转身向学校的操场跑去。

“加油啊！”身后传来了同学们的应援声。

球场上，只有我和她两个人。

黄昏，日落拉长了我们的影子。

我能看到她脸颊上淡淡的泪痕与微微颤动的肩膀。

这个世界上，你是我的最爱。

“HI，看你那么认真，想什么呢？”女孩挥了挥手，像只小兔子一样突然出现在我面前。

“啊……抱歉抱歉。”我傻笑了一下，“那么，爱花，我们出发吧！”

我拉着她的手，开始了新的旅程。

她叫高岭爱花，17岁。



宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

不知不觉又到了这个激动人心的时刻了！没错，今年的萌战即将拉开战幕！规则大致和去年一样，参赛动画从2009年7月1日至2010年6月30日为止。今年的萌战从7月9日开始进行第一次预选赛，一直要到10月16日才能完成最后的决赛，这中间的几个月本栏目会陆续为大家进行报道和解说。好了，下面就正式开始预热吧。

萌战预热

2009年参赛动画及角色简析

4月

要说起2009年的动画，就不得不提《轻音》和《天才麻将少女Saki》，这两部赶上末班车的新番在去年的萌战里可是出尽了风头，麻将众在8强里占据了一半的位置，而呆唯更是取得了亚军的好成绩。而这两部动画依旧会出战今年的萌战，《轻音》有第二季的动画助阵相信实力不会降低多少，但麻将的处境就有点危险了，不知道喜新厌旧的日本宅们是否还记得去年四月的麻将众呢？

《旋风管家　第二季》虽然是去年4月的动画，不过和麻将一样都是半年番，因此也顺利进入今年的萌战。要知道，去年萌战时，傲娇会长桂雏菊的人气一直居高不下，只是运气不好在三回战时遇到了呆唯才被挤了下来，不过随着《旋风管家　第二季》的开播，会长大人的戏份越来越多，相信今年也必定是个狠角儿！至于《魔力充电娘》这种打着卖肉幌子的动画应该走不了多远，《寒蝉》里的几个人估计能战的也只有咪啪而已，在这里只能祝福她尽可能走得远一点了……



7月

这个月的动画数量不少，而且好看的动画也非常多，《海猫鸣泣之时》、《化物语》、《CANNAN》、《狼与香辛料 第二季》、《忏·绝望先生》等都是素质非常不错的片子，不过能打的角色实在不多，数来数去也就《海猫鸣泣之时》里几只腹黑、《化物语》的战场原以及《狼与香辛料》里的贤狼赫萝姑且能战。OVA里值得关注的有《萝莉的时间》里的几只萝莉以及《魔法先生》里一群后宫，不过杀伤力嘛实在有点那啥……

10月

来了来了，本次萌战的多数战力都集中在这个月里，动画的数量多到根本看不过来。其中本人非常喜欢的《女王之刃 第二季》就在这个月，不过遗憾的是由于动画为18X，角色参战不能……好了，抛开负面情感继续往下看，《肯普法》、《猫愿三角恋》、《学生会的一己之见》、《圣剑锻造师》、《天降之物》，这些动画里的战力都是一抓一大把啊！《白色相簿 第二季》、《11eyes》、《真·恋姬无双》等游戏改编动画里也不缺萌角！再来就是《向阳素描×365》、《乃木坂春香的秘密 第二季》、《魔力女管家》这类以前出战过的动画角色也不容小觑！最后要说的就是《某科学的超电磁炮》以及OVA的《灼眼的夏娜S 第1卷》和《传颂之物 第2卷》，前者可是拥有炮姐、黑子等顶尖战力的动画，夏娜则是元老级的钉宫四萌之一，而艾露露则在去年打入了16强的好成绩，相信这个月的动画里会有不少角色会在今年的萌战中脱颖而出。



2010年参赛动画及角色简析

1月

这个月的动画比较匮乏，不过依旧有不错的战斗力。TV版动画里的战力有《天空的音色》里酷似轻音众的几人、《管家后宫学院》里的傲娇大小姐、《圣痕炼金士》里的那谁谁、《花丸幼稚园》里的若干萝莉，《笨蛋与测验与召唤兽》里的秀吉。什么？秀吉是男的不能参战？那就无视这部动画吧。这个月的TV版动画实在不给力，不过剧场版动画就足以让宅男们欢呼了，因为剧场版里有《Fate/stay night UBW》和《凉宫春日的消失》两大神片，里面的角色也都是从TV版开始就一直就拥有非常高的人气，希望我中意的Rider姐能走进16强的舞台，届时必定以豪华手办的形式将她“娶”回家！

4月



又是足以让人兴奋的一个月，那些打着卖肉旗号的动画暂不讨论，光是《Angel Beats！》里的天使酱就足够秒杀一大片了。《荒川爆笑团》里的几名女性角色也都很有个性，《迷途猫》里的不傲娇会死星人与猫娘相信也会符合某些人的口味，《迷糊餐厅》里可圈点的角色数量更是不少，最重要的是这个月还有京阿尼的年度大作《轻音少女 第二季》，这得赶紧膜拜一下才行！

综上所述，大家可以看出来，今年的萌战里将会有许多以前曾出现过的“老人”参战，而新番动画里真正能萌杀万千宅男的角色却并不多，这样的局面很可能最终会冒出个老将夺取今年萌王的桂冠，至于最后会不会冲出一匹黑马使整个战斗峰回路转呢？10月中旬自然就会见分晓，让我们一起慢慢享受整个萌战的精彩过程吧！

游戏边缘地

栏目主持 乌冬

文 koflover

NDS平台拥有大量优秀的应用软件，涉及面相当广泛，许多在日常生活中司空见惯的生活元素，都能在游戏设计师巧妙的构思下转变成乐趣横生的游戏。这不仅仅是NDS蓝海战略的成功，同时也是游戏理念的拓展与创新，也许未来我们会见到更多颠覆传统规则的游戏。这次向大家介绍的是NDS一款叫做《孙子兵法DS》的作品，显而易见，游戏的题材就是我国著名的军事著作《孙子兵法》。

孙子兵法DS　孙子の兵法DS

游戏介绍



虽然《孙子兵法》的大名家喻户晓，但其中的内容可能就没多少人真正了解了。而日本人不但对中国传统文化表现出浓厚的兴趣，还通过各种艺术加工使其深入人心，《孙子兵法DS》就是一个典型的例子。这款游戏以《孙子兵法》为题材，不但收录了书中全部内容供玩家学习，而且还把其中的军事思想和理论知识应用到了现代社会的经营决策和管理等方面，使其更加大众化。能有机会在游戏中接触学习传统文化知识，对我们玩家来说是很幸运的事情，但如果学习我国文化的前提是需要学日语的话，那不仅是一种遗憾，也需要我们去深刻反思。

掌上兵书

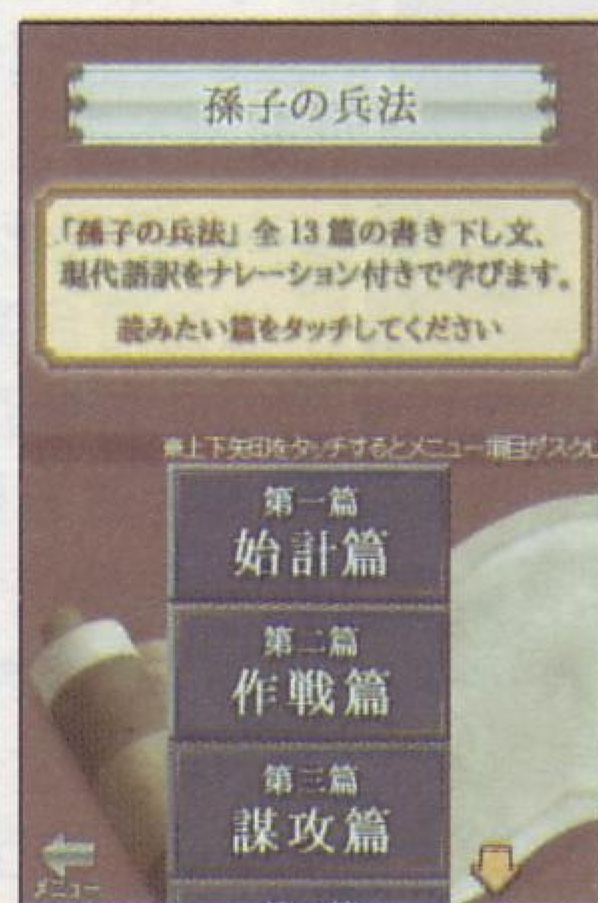
《孙子兵法DS》不仅仅包含了《孙子兵法》的原著内容，如何通过《孙子兵法》的军事思想和理论知识来驰骋商场才是游戏的重点内容。虽然《孙子兵法》原著博大精深甚至有些晦涩难懂，但游戏中通过图像演示、语音讲解、互动游戏和词条搜索等多种途径，大大降低了玩家的学习难度，对于商务人士来说，这些军事思想和理论知识更有实际意义。虽然游戏存在着一定语言障碍，不过内容毕竟取材自我国，如果我们玩家能够在游戏过程中仔细对照原著学习，相信所谓的语言障碍就不成问题了。

战略能力检测



在这个模式中通过问题对自己的战略能力进行检测，问题的内容都和现代商务有关，尤其是对于学习工商管理专业或已经从事经商的玩家来说，了解这些知识还是相当必要的。回答完全部10个问题以后，游戏会为玩家的战略能力进行评分，包含《孙子兵法》中强调的道、天、地、将、法这五项，并且模拟出玩家所属的历史武将类型。

学习孙子兵法



游戏中收录了《孙子兵法》全部13篇内容，分为古文原著和现代译文两部分，并且有语音讲解。但可惜的是古文原著也只是日语的译本，对于我们来说，还是看汉语的原著和译文吧……

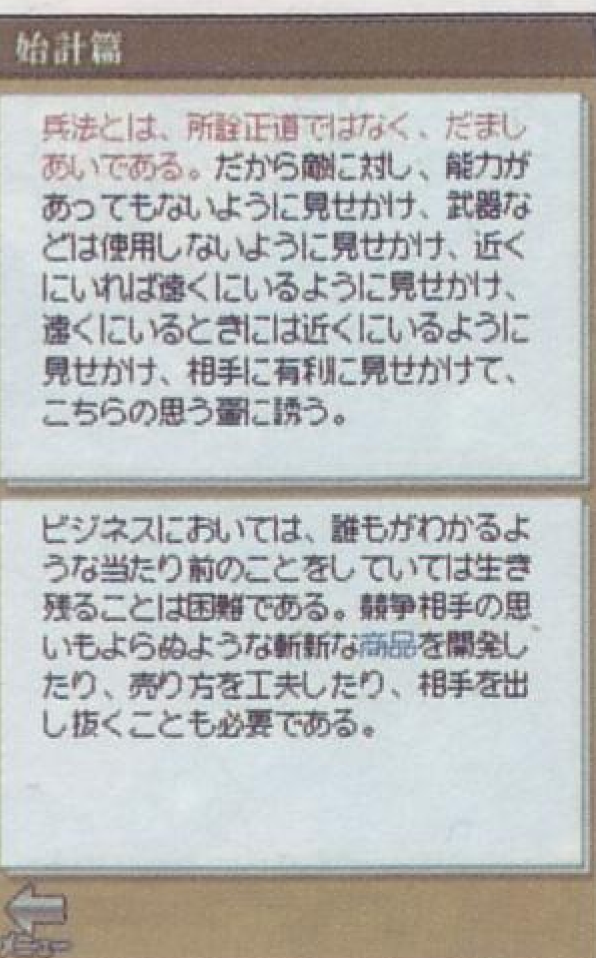
历史战役实例

在这个模式中把历史上的战役作为实例，应用到《孙子兵法》的知识对其进行解说和分析，并衍生到现代商场的经营策略方面，既生动又实用。不要觉得游戏中的分析讲解仅仅是浅尝辄止，虽然并没有长篇大论的内容，但分析却很全面透彻，值得我们仔细阅读思考。游戏中收录的战役包括我国三国时期的赤壁之战和五丈原之战，日本战国的桶狭间合战、长筱合战和关原合战，以及拿破仑时代的奥斯德立兹战役和滑铁卢战役。



现代商务篇

在这个模式中，游戏将《孙子兵法》的原著内容进行系统的整理分析，把军事思想理论应用到现代商务中，并进行深入浅出的讲解。虽然也没有什么长篇大论，但里面的内容相信都是非常有用的。日本人活学活用的精神可见一斑，这也是除了游戏里的军事思想和商务技巧外，我们最需要向他们学习的地方。



军事经典

《孙子兵法》由春秋时代著名军事家孙武所著，是我国古典军事文化遗产中的灿烂瑰宝，是世界三大军事著作之一（另外两部是克劳塞维茨的《战争论》和宫本武藏的《五轮书》），也是世界上最早成文的军事著作。《孙子兵法》对军事学的发展影响深远，被翻译成英、日、德、俄等20多种语言文字，并被各国军事院校列为教材，是当之无愧的军事经典。《孙子兵法》中阐述的谋略和哲学思想，不仅仅针对军事，也被后人应用于政治和经济领域中，非军事应用也成为《孙子兵法》研究的重要分支。

《孙子兵法》中提出了决定战争成败的五大要素，也就是道、天、地、将、法这五项，其实这不仅仅关系到战争的成败，也是经商成功的关键。“道者，令民与上同意也，故可以与之死，可以与之生，而不畏危”，指的是人心所向，也就是“人和”，所谓得道多助，失道寡助，如果不能得到同伴、客户、下属或舆论的支持，那么做事情时就很难齐心协力，结局往往以失败告终。“天者，阴阳、寒暑、时制也”，可以理解为“天时”，引申来说就是做事要选择合适的时机，对自然环境变化、市场机遇、国家政策和社会供求等方面进行分析，制定相应的策略。“地者，远近、险易、广狭、死生也”，意味着“地利”，强调因地制宜，分析自己的有利和不利的局势，对外部环境进行客观分析和利用。“将者，智、信、仁、勇、严也”，指的是领导艺术和用人决策，若要让下属信服，领导就必须在“智、信、仁、勇、严”这五个方面作出表率。“法者，曲制、官道、主用也”，就是指管理制度，曲制就是团队组织的编制和运行方式，官道是各部门职责分工，主用则是物资供应周转。无论是在军事、商务领域，还是做其他事情，这五个方面都是成功与否的关键因素，除了我们所熟悉的“天时地利人和”以外，“将”和“法”这两方面也是值得注意的。

《孙子兵法》的哲学思想也被后人广泛应用，其中包含了大量道家思想，因为孙武和老子生活的时代接近，所以在自己的著作中不免受到了道家思想的熏陶，甚至《孙子兵法》本身也是一部优秀的哲学著作。书中许多名言都广为流传，成为我们日常生活中常用的成语，武田信玄的“风林火山”也正是出自《孙子兵法》的“其疾如风，其徐如林，侵掠如火，不动如山，难知如阴，动如雷震。”许多哲学家也把《孙子兵法》和《老子》放在一起相互对照研究。



栏目主持：白菜

文 鞋饿地主RP

洛克人世界

大家好，本辑的《洛克人世界》又与大家见面了。这次将接上一辑介绍一下“《洛克人ZERO》系列”3和4的剧情以及关于这次《洛克人ZERO合集》的一些吐槽。本次笔者开始试着改变自己的写作风格，希望各位读者能够喜欢。

随着Copy-X的战死，新阿卡迪亚的统治权转移到了贤将的手上。新阿卡迪亚封锁了这一消息，粉饰着表面的和平。

击败Elpizo之后的两个月里，雪儿终于成功地开发出了新的能源——雪儿系统，并将这一消息通知了新阿卡迪亚。由能量短缺引发的战争已经失去了继续的理由，因此，反抗军和新阿卡迪亚间出现了短暂的和平局面。

某天，一艘巨大的战舰坠落在了雪原上，而该战舰居然释放出了和黑暗精灵完全相同的能量反应。雪儿决定亲自前去调查。

接近战舰之后，Zero独自潜入其中。他在战舰的最高层处见到了一百年前精灵战争中被称为死亡代言人的巨型机器人Omega。Omega轻易地击退了向他挑战的斗将和妖将，之后被Zero轻松打败。正在这当儿，贤将出现补上一雷挥刀摆Pose并扬言今天就是你Omega的末日云云。大家正准备看好戏时，一百年前和Omega一起，作为精灵战争的甲级战犯被新阿卡迪亚驱逐出境的拜尔博士飘飘悠悠地冒了出来。他二话不说亮出了他的底牌：复活的Copy-X。

作为复活自己的回报，Copy-X赦免了拜尔博士千年前的罪行。由于从制造时起Copy-X存在终极意义就是成为真正的英雄，这惟一的追求已经完全扭曲了他的价值观。此刻的他全然不知自己只是个被拜尔玩弄于股掌之间的小丑。Copy-X放下自己要先于Zero找到黑暗精灵的话后，秉着公平竞争的原则，“biu”的一声传送而去。众人随即作鸟兽散，Zero亦返回了基地。

之后Zero等人边阻挡着新阿卡迪亚的进攻，边追寻着黑暗精灵。当发现黑暗精灵处于一个人类的聚居地时，新阿卡迪亚向该区域发射了装载着Omega和婴儿精灵的火箭。登上火箭的Zero受到婴儿精灵的阻止无力回天——火箭摧毁了人类的聚居地，而受伤的Zero面对的却是已经吸收了黑暗精灵，力量空前强大的Omega。

就在这千钧一发的时刻，秉持着新阿卡迪亚建立之初的正义理念，作为人类的守卫者，贤将挡在了Omega的面前。然而他已完全无法对这时的Omega造成伤害。最后，雪儿锁定了Zero和受重伤的贤将的坐标并将二者传送回反抗军基地。

回到基地之后，反抗军就接到了Copy-X的威胁，Copy-X声称他将利用雪儿系统与黑暗精灵结合产生的巨大能量来解决能源危机，从而迎来世界和平，并要求反抗军无条件投降。雪儿无法信任为了得到黑暗精灵而不择手段的Copy-X，谈判破裂了，新阿卡迪亚开始对反抗军基地发动大规模的进攻。

Zero采用了斩首行动的做法，一一做掉了敌方头目之后，来到了新阿卡迪亚的指挥部。Copy-X见势不妙召唤拜尔和Omega助阵却得不到回应。原来拜尔最初就计算到了事态的发展方向，他事先在Copy-X的身上安置了自毁程序。两次被Zero击败，又深受欺骗的Copy-X抓狂了，当他意图再次变为六翼天使形态时，自毁装置启动结束了他充满杯具的第二次生命。

拜尔向人类社会第一时间发布了“X被红色恶魔Zero杀死”的消息，他以“为X复仇”为口号成为了



新阿卡迪亚的新任领袖。

当雪儿通过Zero收集的情报得知拜尔想利用黑暗精灵控制机器人时，反抗军基地的众机器人已经被拜尔控制了。关键时刻电子精灵X出现解救了基地的反抗军战士。他道出了Omega的所在地，这将是围绕黑暗精灵的最后一战。

击败Omega的前两个形态后，Zero坠落到了自己最初苏醒的地方。在他面前的赫然是已经占据了Zero真正身体的Omega。原来当初雪儿情急之下未加分辨而唤醒的Zero只是个复制品而已。

事情到了这个地步，复制品什么的已经不重要了。拔剑吧，谁能活着走出去，谁就是真正的Zero。

一场空前激烈的战斗之后，Zero和Omega都已经精疲力尽。这时最喜欢补刀的三天王及时出现帮助Zero了结了Omega。黑暗精灵也从拜尔的诅咒中解放出来，恢复了最初那温暖的光芒，然而拜尔依然活着，战斗还没有结束。

遭受拜尔压迫政策的新阿卡迪亚陷入了混乱状态，人们为了生存下去，不得不选择出逃荒野。正如拜尔所预谋的，人类把自身的遭遇完全归咎于杀死Copy-X的反抗军和Zero。

Zero于荒野上拯救了某支由于出逃而被新阿卡迪亚袭击的人类队伍。当然，这些人类并不领情，他们的队长娜珠希望建造一个只有人类没有半机器人的聚居地。而这支人类队伍的目的地——区域零，是这颗星球上仅存的原始森林。

由于检测到区域零内的异常能量反应，Zero决定前往调查。在区域零内，Zero遇到了自称“八斗士”的八个杂鱼。双方一言不和正准备开打之时，杂鱼们的队长卡夫通出现了。卡夫通告诉Zero一些关于拜尔制定的所谓“神之黄昏”计划的消息后，就带领杂鱼们离开了。

情报显示八杂鱼贯彻了拜尔的神之黄昏计划的精神，采用各种方法破坏环境，从而达到摧毁区域零的目的。Zero随手教训了四个杂鱼后，区域零内的人类聚居地遭受了新阿卡迪亚有预谋的袭击。于是Zero立即前往救助。在区域零内他又一次遇到了卡夫通。卡夫通以他自己的方式行使着他的正义：为了避免无谓的牺牲，人和半机器人都应该臣服于拜尔的统治。虽然Zero以自身的实力击败了卡夫通，但是卡夫通中毒实在太深，他绑架了娜珠并逃走了。

当Zero返回基地时，雪儿已追踪到了关押娜珠的监狱位置，于是Zero前往监狱成功救出了娜珠。此时的娜珠终于敞开心扉，她告诉Zero，卡夫通曾经是新阿卡迪亚的英雄，而她则是一名记者。在某次采访时她遇到了生命危险，卡夫通出手相救，之后二人确立了恋爱关系。

听完八卦，生活还得继续。Zero接着用自己的行动告诉剩余的四杂鱼破坏环境是不道德的，是要遭受惩罚的。一切结束后局势似乎趋于平静了，大家正在庆祝胜利的时候，区域零上空突然检测到了强烈的能量波动。

原来真正的神之黄昏计划是利用卫星炮轰击地面，而八杂鱼的所作所为只是用于掩人耳目而已。正当众人束手无策之际，卡夫通破坏了遥控卫星的装置。他声称自己不再听命于拜尔，而将利用卫星毁掉新阿卡迪亚。



可是新阿卡迪亚里还有许多无辜者，而Zero亦来迟一步，未能成功阻止卡夫通。新阿卡迪亚在卫星武器的轰击下成为一片废墟，卡夫通也倒下了。

但是这一切还没有结束，拜尔重新启动了卫星，妄图彻底毁灭这个世界。Zero重新进入卫星战胜了拜尔之后，不死心的拜尔将自身与卫星融为一体。此时卫星终于失去了控制，开始飞速下坠。雪儿请求Zero立即返回基地，但是Zero放弃了自己最后的生存机会，他在卫星冲击地面之前彻底消灭了拜尔，令卫星粉碎成了无数的星屑。

关于《洛克人ZERO合集》

本作为GBA上四作的完美复刻，包括GBA上那听不清楚的语音也完美地保留了下来（汗）。复刻作品中的主菜单中有四个选项，分别是イージーシナリオモード、セレクトモード、コレクション和スタッフクレジット。イージーシナリオモード是将四作在U模式下连成一个游戏，供玩家体验剧情。该模式下电子精灵、磁碟等都已全部集齐并最优使用，武器等级亦全部升满。不过该模式不亲切的地方在于四作的通关staff把游戏分割成了四块，严重影响了游戏的流畅度，而且该模式下只能保存一个存档，较为不便。セレクトモード即选择任意一作进行游戏。コレクション为收集模式，其中的壁纸和角色卡片可以在正常流程中得到，改造卡片则需要在《洛克人ZERO3》中达成一定条件才能解锁。这些改造卡片分为增加NPC、提升Zero能力和改变反抗军基地设施三类。增加NPC只是前来赠送E水晶的，这在完全不缺乏E水晶的《洛克人ZERO3》中毫无意义，而《洛克人ZERO1》中水晶紧缺的问题依然未能得到解决。改变反抗军基地设施也只是提高观赏性而已。スタッフクレジット则是制作人员名单。

栏目主持 乌冬
文 kk7

口袋妖怪广播台

迎合《口袋妖怪黑·白》，动画新篇章开启



近期最令口袋FAN欣喜的无疑就是《口袋妖怪 黑·白》发售日的公布了，时隔多年，又能够玩到《口袋》的正统新作，着实让人振奋不已。而随着《口袋妖怪》时代的更新换代，其相关的动画也将进行同步更新。现在播放的系列，也就是NDS上的《钻石·珍珠》系列的故事，即将在2010年秋完结，而紧接着的新系列也将开始。新系列名为《口袋妖怪 Best Wishes！》，剧情和舞台将转移到《黑·白》的大陆上去。



▶也有新角色登场哦。

看电影拿玩偶



最新《口袋》剧场版《幻影的霸者 佐罗亚克》即将在7月10日公映了，除了上次本专页介绍的官方礼物外。前450万名前去观看的朋友还能够得到主题精灵佐罗亚克的玩偶，这个可是只有在这个活动才能够得到的哦。

小智的皮卡丘

在剧场版《幻影的霸者》上映的同时，任天堂也为玩家准备了礼物，那就是在动画版和剧场版中一直陪伴主角小智冒险的精灵皮卡丘。拥有日版《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金·心金·灵银》的玩家在2010年7月15日～2010年8月10日的这段时间可以通过Wi-Fi方式获得这只特殊的皮卡丘。



▲能得到动画版中的这个皮卡丘，想想就让人高兴啊。

▶小志的皮卡丘的技能，同时也可看到宠物主人那项写着サトシ，也就是小智。

电影周边T恤登场



随着剧场版的升温，各种相关周边也不断推陈出新。近日日本服装厂商优衣库就推出了和剧场版相关的主题T恤，并且从7月开始以每次两款的方式逐渐发售。款式包括了剧场版中的雪拉比、皮卡丘、佐罗亚克、炎帝、水君和雷皇等人气精灵。

口袋画廊

这次的主题都围绕着《口袋妖怪 黑·白》展开，那么在最后的画廊里面当然也要欣赏一下同人创作的霸气神兽啦。







文 爱丽丝的粉丝

牧场生活

栏目主持：LIKY

上次为大家介绍了PSP版《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》中15个挽救村庄事件中的两个，这次继续为大家介绍另外几个事件。大家从攻略中可以发现，事件除了遵照先后顺序外，和村民的好感度也是非常重要的。所以，平常最重要的事情莫过于和村民积累好感度了。本次村民的可以讨好时段都很有限，不要浪费你在游戏中的时间哦。

挽救蜜糖村的方法（二）



女神的虹色羽衣

用自己擅长的手艺来还原传说中女神的虹衣。并参加祭奠来让村庄出名，让这里的历史能够遗留下去。村庄也能免于被改建

	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
0	吉娜和凯迪的对话	食料品店	8点后	春12～17日	吉娜好感度20以上	追加提问：“ケティとジーナ”
1	和吉娜商量	自家前	起床后	夏9～13日	吉娜好感度25以上	选择“原来如此（なるほど）”吉娜好感度+10
2	向神父打听	自家前	起床后	夏14～18日	1结束后	吉娜好感度30以上
3	衣装的设计	别墅前	6点后	夏19～23日	1结束后	吉娜好感度40以上
4	向女神打听	女神の泉	6点后	夏28日前	3结束后	–
5	绢丝	道具屋	10点后	秋3日前	4结束后	追加提问：“绢丝について”
6	吉娜和迪亚吵架	别墅前	6点后	秋4～12日	5结束后	吉娜好感度70以上，获得重要道具“绢丝”
7	女神的依赖	女神の泉	6点后	秋13日前	6结束后	–
8	虹之生地完成	自家前	起床后	秋16～20日	7结束后	吉娜好感度80以上，获得重要道具“虹之生地”
9	交送虹之生地	别墅内	8点后	秋25日	8结束后	吉娜和迪亚要都在别墅内
10	完成服装	自家前	起床后	冬25～29日	9结束后	吉娜好感度100以上
第二年						
11	服装被选上了	自家前	起床后	春26～30日	10结束后	吉娜好感度110以上，追加提问：“女神の衣装で有名に
剧情结束						
12	给迪亚服装	别墅前	起床后	夏15日以后	11结束后	–
13	感谢女神大人	自家前	起床后	秋4日以后	12结束后	–
14	秘密	别墅内	8点后	冬11日以后	13结束后	–
15	试着	别墅内	8点后	第三年	1～11结束	主角可更换的服装增加

参加蛋糕大赛



作为烹饪爱好者，凯迪如果能成为蛋糕大赛的冠军，那么村庄也会出名。那么，剩下的就是如何再现当年那被广泛称赞的蛋糕了。

	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	寻找蛋糕配方	自宅前	起床后	秋13～17日	凯迪好感度30以上，家畜爱情度总和50以上	菜单在自家内棚后，要在秋27日前拿到。获得关键物品："おばあちゃんのレシピ"
2	给你奖励	茶屋前	12点后	秋27日前	–	1结束后，月曜日以外
3	配方的材料	茶屋内	12点后	秋27日前	2结束后，凯迪好感度35以上	在2年夏5日前获得金蛋和G牛奶（需要和相关家畜好感达到最高）
4	竞赛延期	自宅前	起床后	冬9～13日	3结束后，凯迪好感度40以上，家畜爱情度总和80以上	–
5	试吃蛋糕	茶屋内	12点后	冬15～20日	4结束后，凯迪好感度50以上	–
6	试吃蛋糕2	茶屋内	12点后	冬21～25日	5结束后，凯迪好感度55以上	选"待ってる"，凯迪的好感度+10。
7	试吃蛋糕3	茶屋内	12点后	冬26～29日	5结束后，凯迪好感度60以上	选"はげます"，凯迪的好感度+10。
第二年						
8	虽然讨厌	茶屋前	12点后	春2～6日	5结束后，凯迪好感度65以上	–
9	博学的神父	自宅前	起床后	春12～19日	8结束后，凯迪好感度70以上	–
10	获得月之露	メープル湖	21点后	限定春29，30日	和女友候补好感度80以上，9结束后在特定时间发生剧情后获得	–
11	完成蛋糕	茶屋内	12点后	夏1～5日	10结束后	如果没有完成10，但完成了3中的委托，蛋糕还是可以完成
12	获得优胜	自宅前	起床后	夏26日～秋1日	11结束后，凯迪好感度110以上，家畜爱情度总和200以上	–
剧情结束						
13	原创蛋糕1	茶屋内	12～17时	秋19日以后	12结束后	–
14	原创蛋糕2	茶屋内	12～17时	冬3日以后	13结束后	–
15	原创蛋糕3	茶屋内	12～17时	冬17日以后	14结束后	–
16	凯迪的愿望	茶屋内	12～17时	第三年	1～12完成后，金蛋和G牛奶的售价上升	–

秘密的化石



鲁道夫在矿山内找到了恐龙化石的迹象，这个能让村庄扬名的机会绝对不能错过。

	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	化石的传闻	自宅前	起床后	秋16～20日	蒂姆好感度40以上	–
2	化石真的有	自宅前	起床后	冬15～19日	采掘数合计25以上	矿场4层B开放
3	危机一发	矿山内	6点后	冬21～25日	2结束后，鲁道夫好感度40以上	–
第二年						
4	联系调查机关	自宅前	起床后	夏16～21日	3结束后，鲁道夫好感度50以上，采掘数合计30以上	–
剧情结束						
5	挖掘手部化石	矿山内	9点后	秋8日后	4结束后	–
6	挖掘脚部化石	矿山内	9点后	秋21日后	5结束后	–
7	挖掘身体化石	矿山内	9点后	冬3日后	6结束后	–
8	组合全身	矿山内	9点后	冬16日后	7结束后	–
9	恐龙的化石	矿山内	6点后	第三年	1～4结束后	矿山出现恐龙化石

经典主题乐园

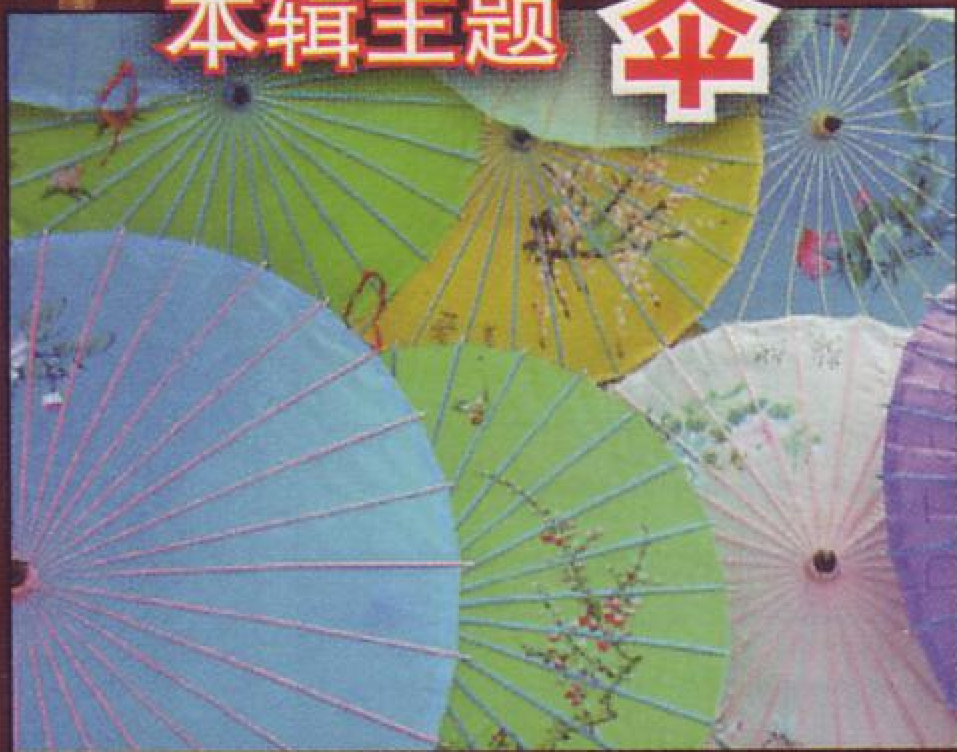
好游戏永远不过时

栏目主持：马修

今年夏天的雨特别多，从5月底到7月初的这一段时间，笔者所在的城市已经时断时续地维持了很多天的阴雨天气，这在以往是非常少见的现象。尽管怕热的本人对下雨天表示欢迎，但对于需要按时外出上班上学的人们来说，这样的天气会给造成严重的不便，所以在这样的日子里，随身带上一把伞就变得必不可少了。这回要说的主题正是伞。

文 开特

本辑主题 伞



一说到游戏里的“伞”，相信玩家们脑海中就会浮现出不少生动的人物形象：无论《侍魂》中的绯雨闲丸，还是《灵魂能力》里的雪华，从《格斗之王》里的不知火舞，到《战国无双》里的出云阿国，手中都有一把醒目的伞。不单单是纸伞，雨伞在游戏人物手中也经常能变成威力无比的利器，CG电影《生化危机 恶化》里克莱尔准备拿伞对付丧尸的一幕相信玩家们都印象深刻吧。下面就让我们一同看看还有哪些经典游戏中有“伞”吧！

◀五颜六色的中国伞，女孩子拿在手里一定很漂亮。

遮阳伞之星

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

类型：ACT
年份：1991年

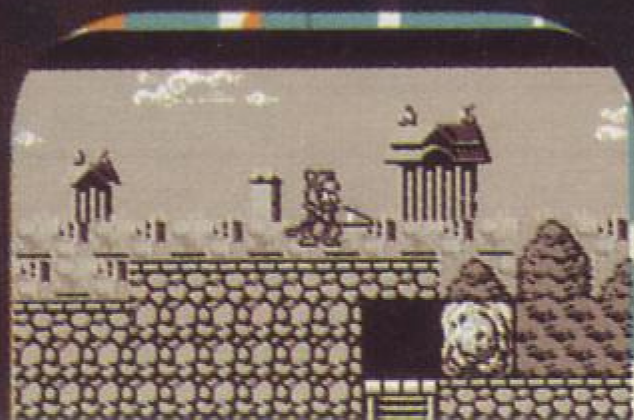
《彩虹岛》是FC时代颇具影响力的一款游戏，它的玩法和FC上另一个著名的游戏《雪山兄弟》非常相似，同为垂直向上卷轴的前进方式，不同之处就是游戏中融入了“彩虹”的概念，玩家可以通过制造“彩虹桥”的办法，来控制角色向上前进。

而这款名为《遮阳伞之星》的游戏，便是《彩虹岛》的正统续作，同样是一款乐趣十足的卷轴类ACT。正如游戏的名称一样，遮阳伞成为了本作中的关键道具，虽然整体玩法上和前作并没有本质区别，但是全新加入的“遮阳伞”会给游戏带来崭新的乐趣，绝对让人有种耳目一新的感觉。另外，本作的操作非常简单，加上清新可爱的游戏画面，想必会令女性玩家爱不释手。



▲主角手中的伞平时是收起来的，只有关键时刻才会打开来派上用场。











格斗之王EX2 咆哮之血

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：FTG
年份：2003年

说到伞的分类，除了最常见的雨伞之外，恐怕就要算是遮阳伞了，尤其是在日式游戏中非常常见的日本纸伞，似乎天生就是女性的专属物品。在《战国无双》中，著名美女阿国就手持一把小纸伞登场，而对于更多的中国玩家来说，最早认识到的撑纸伞的女性游戏角色还要属不知火舞。

《格斗之王EX2 咆哮之血》作为“《格斗之王》系列”在GBA上的第二款作品，表现值得称道。前作因为操作上的生硬和众多BUG被人诟病，本作则以优秀的操作感为该系列一雪前耻。而且和GB版“《热斗 格斗之王》系列”因为容量问题不得不删除部分角色的无奈之举不同，本作不但保留了几乎所有街机版中的人气角色，甚至还加入了几位原创角色，使得游戏中的登场人数非常可观，这当中当然包括了不知火舞，以及她取胜后迷人的撑纸伞庆祝动作。



▲取胜后撑起纸伞的不知火舞，背景画面中也有一把大遮阳伞。

CT特种部队3 生化攻击

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：STG
年份：2004年

说完了生活中常见的伞，接下来说一个在普通人生活中并不常见的“伞”——“降落伞”。降落伞大都出现在军营中，因为他们是空降兵（伞兵）的重要装备，利用降落伞，士兵们可以准确地控制下落方向，从空中快速抵达指定地点。



▲游戏中跳伞的这个设计生动有趣，操作感也非常优秀。

而在GBA游戏《CT特种部队3 生化攻击》中，游戏的一开始，玩家便可体验到控制一位特种部队队员，借助降落伞前往作战地点的乐趣。虽然游戏本身是一款类似于“《合金弹头》系列”的横板STG，但是这一个小小的跳伞细节却令整个游戏更加生动有趣。实际上“《CT特种部队》系列”在GBA上先后推出过3款作品，每一款都会加入这样令人眼前一亮的生动设计，直接体现出了不同于《合金弹头》的精彩创意。

生化危机 外传

原机种	GBC
模拟器	DSBoy/Rin
适用机种	NDS/PSP

类型：A·AVG
年份：2002年

前一款游戏的副标题叫做“生化攻击”，很巧的是，最后要介绍的这款游戏也和“生化”有关，它就是大名鼎鼎的“《生化危机》系列”在GBC上推出的一款原创作品——《生化危机 外传》。“《生化危机》系列”和伞的关系，当然是因为在《生化危机》的世界中，有一个名叫“安布雷拉（Umbrella）”的制药公司了，该公司暗中制造生化武器和药品，结果他们所制造的T病毒感染了人类，从而导致了丧尸的出现。



▲本作画面灰暗阴沉，但纯2D风格的画面却难以展现系列一贯的恐怖感。

说回游戏本身，本作的美版于2002年推出，算是GBC上的超晚期作品，因而各方面都比较成熟，加上“生化危机”的金字招牌，理应是一款精彩绝伦的游戏。但事实并非如此，本作整体表现一般，尤其是画面，GBC孱弱的机能令恐惧感大打折扣。可尽管如此，作为掌机上的第一款《生化危机》原创游戏，其经典程度还是不容置疑的。











iPhone进行时



炎炎夏日，酷暑难耐，放下那些令你汗流浃背的大作吧！拿起iPhone进入iBooks看看小说及漫画会是一大快事，iBooks确实非常不错，只是伊娃的3GS载入速度实在太慢，所以想要获得最佳体验，首选还是iPad及iPhone 4啦！

情报速递

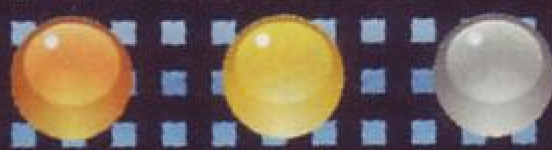
iPhone 4港行7月下旬开卖

在经过6月底的首批销售狂潮之后，第二批面向全球更多国家和地区的iPhone 4也整装待发，势必掀起一股新的购机热潮！7月下旬，包括香港在内的澳洲、奥地利、比利时、加拿大、丹麦、芬兰、爱尔兰、意大利、卢森堡、荷兰、挪威、新西兰、新加坡、南韩、西班牙、瑞典及瑞士等国家和地区将正式迎来真正属于它们的iPhone 4。尽管如此，由于苹果iPhone 4在全球市场疯狂热卖，普遍缺货的状况也使得港版可能一上市就供不应求，届时可能很多用户都难以在第一时间成功订购，而价格方面由于尚未正式公布，因此小道消息不断。不过，由于上一代的iPhone 3GS已经从过去的5488港币降至4488港币，所以不排除新一代的iPhone 4港行版本会以人民币5488元的价格销售的可能。总之，让我们一起期待这个疯狂的7月底！

因制造原因 白色iPhone 4要7月下旬才有货


■让人望穿秋水的白色版。

对于首批只能预定黑色款iPhone 4的尴尬，今日苹果首次做出回应，白色iPhone 4将于7月下旬正式上市，并表示之所以首批没有白色款是由于制造工序原因而不得已为之。因为对制造商而言，本次白色款iPhone 4的制作工艺所面临的挑战要明显大于预期，因此只能在7月下旬上市。但众多用户和分析家则认为此次的白色款人气明显高于黑色款，苹果在经过市场调研后，为了平衡市场需求及备货安排，而故意延缓白色款的上市时间。不得不说苹果的营销策略果然强！

游戏 Game 铁血战士

Robert Rodriguez presents PREDATORS
■Chillingo■ACT■123MB■2.99美元



《铁血战士》曾给众多80后玩家留下了深刻印象，数年后，一款由Chillingo和福克斯联手打造，改编自经典同名电影的动作游戏登陆iPhone，玩家要扮演来自外星的铁血战士，在热带雨林中与人类对抗。游戏采用了2D俯视视角，因此画面的细节非常出众。操作方面采用的是虚拟滑杆操作，通过A、B两个键位即可以组合出众多连击和华丽残忍的终结技，手感好且忠实还原了电影中众多铁血战士的独特战斗方式。游戏的难度非常高，但受伤后玩家只要避免再度遭受敌人攻击，HP便会缓慢恢复，值得一提的是，即使暂停游戏，HP也会自动恢复。玩家通过不断地杀戮敌人，可根据表现获取相应的金钱，从而解锁并提升各种更为强大的标志性武器。游戏的收集要素及众多的成就解锁，也大大提高了耐玩度并丰富了挑战系统。



POCKET HALO 光环视频收录

游戏 Game Gift 永不消逝的彩虹

Gift～永不消逝的彩虹～
■晋 Jin■AVG■997MB■9.99美元



故事发生在海岸边上的楢崎町小镇，这里有两种超常现象，其中之一是永恒存在的彩虹，另外一个就是被称为“Gift”的魔法，它可以实现这个镇上原住民的一个愿望。有一天，曾经和主人公一起在小镇上生活过的义妹“莉子”回来了，而主人公和青梅竹马的“雾乃”之间的关系又发生了一些变化，而且还遇到了……本作为官方中文版，总字数高达80万，且共收录了超过200张的CG以及超过两万的语音收录。游戏的操作非常赞，使用手指在屏幕上作出不同方式的滑动即可完成各项功能，比如向右滑动是将已读部分跳过，向上滑动为隐藏文字，双指触摸屏幕则可呼出/关闭菜单等。游戏最为贴切的地方是每隔一段时间会自动快速存档，如果遇到了游戏突然中断等情况，那么在重新进入游戏后，在标题菜单内选择快速取档，就可以在中断之前不久的地方重新开始了。



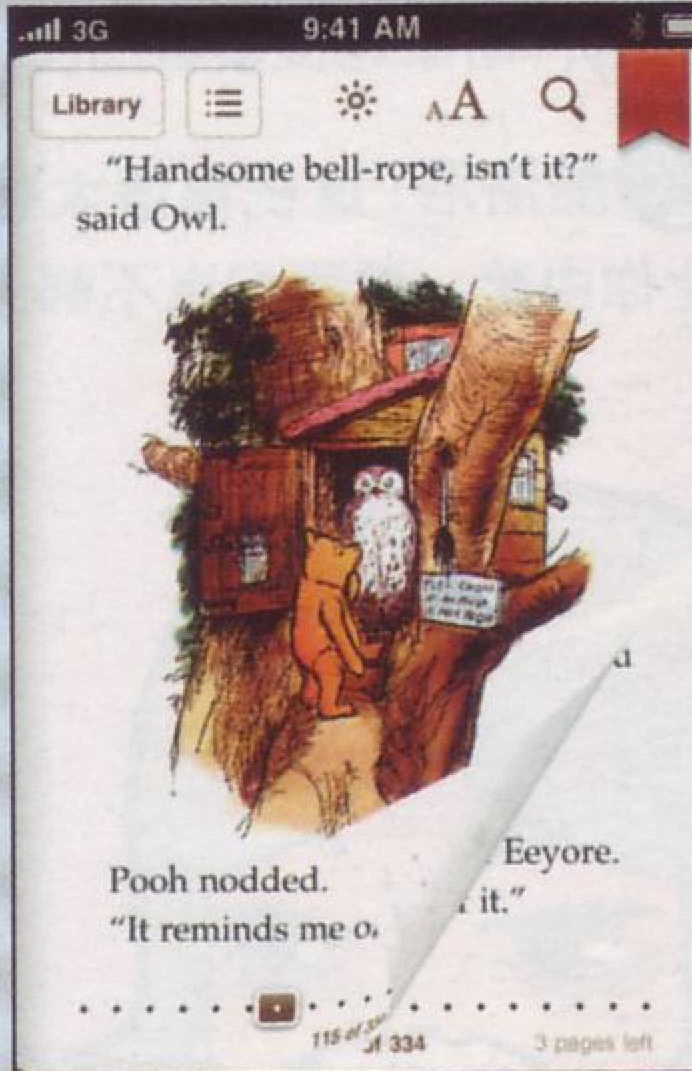
POCKET HALO 光环视频收录

软件 Software iBooks

iBooks
■Apple■15.9MB■免费



在iPhone OS 4.0正式版推出后不久，苹果也向iPhone和iPod Touch用户推出了iBooks应用程序，让iPhone和iPod Touch用户也能享受原本iPad专属的电子书服务。iBooks之所以受到如此的关注，是因为其靓丽生动的界面设计，木质的书架上摆放着各种类别的电子书，不仅种类多，而且阅读起来那种逼真的翻页效果会让你十分惬意。同时，iBooks还支持ePub格式，用户可以通过iTunes导入ePub格式的电子书。iBooks本身虽然是一款免费软件，但也内置了图书商店，在商店里你可以下载到最新最畅销的各类图书，同样也可以下载到其他的一些经典之作。iPhone/iPod Touch版本新增了几项新功能，你可直接从Mail中打开PDF文件，甚至可以添加PDF文件到书架，你还可以通过关键字或词搜索PDF文件，在自己喜欢的页码标注书签。另外，书签变更了新的方式，除了能高亮显示一个词或段落，用户还能添加阅读笔记或用新页将整个页面标为书签。



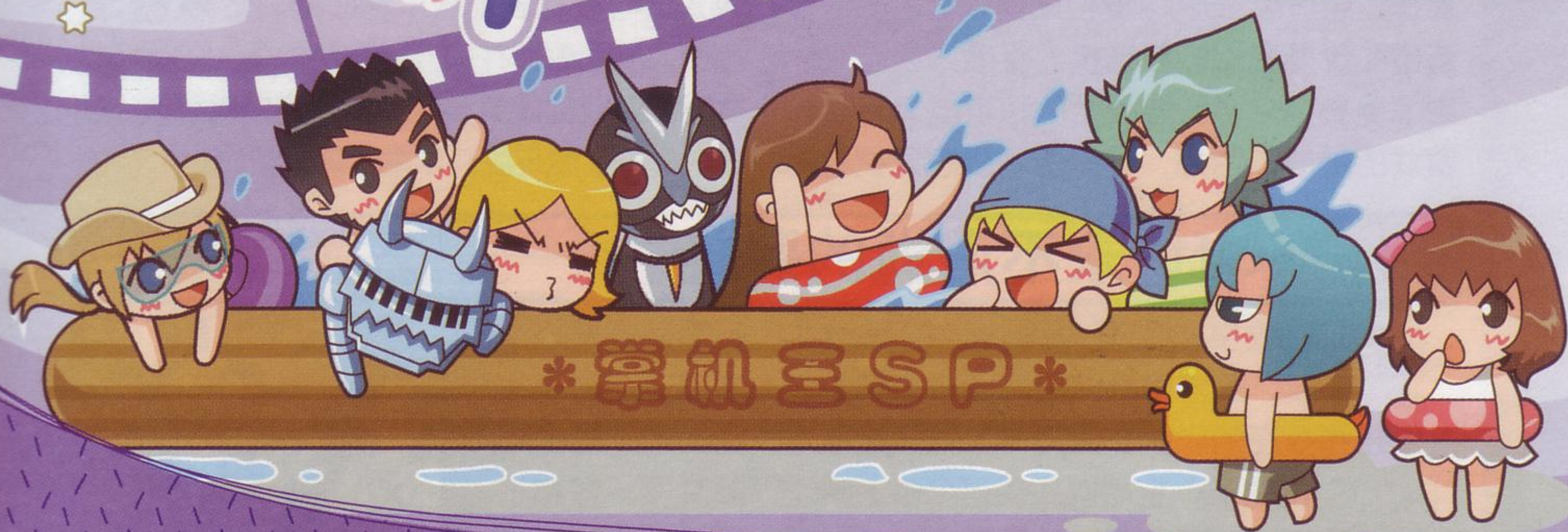
POCKET HALO 光环视频收录

掌门人

这辑“掌门人”小编的话题是大家的暑假，而就在这两天，小编们出去吃饭也总聊到暑假——也许是环境关系吧，当阳光毒辣辣地射在胳膊上，看似昨天其实已经很遥远的记忆便不由自主地被灼热而舒张的汗毛孔勾了起来。岁月无法复制，所有的经历最后终将成为记忆，也希望这个暑假，会有更多的快乐让各位读者朋友记在心底，随时回味都会快乐。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

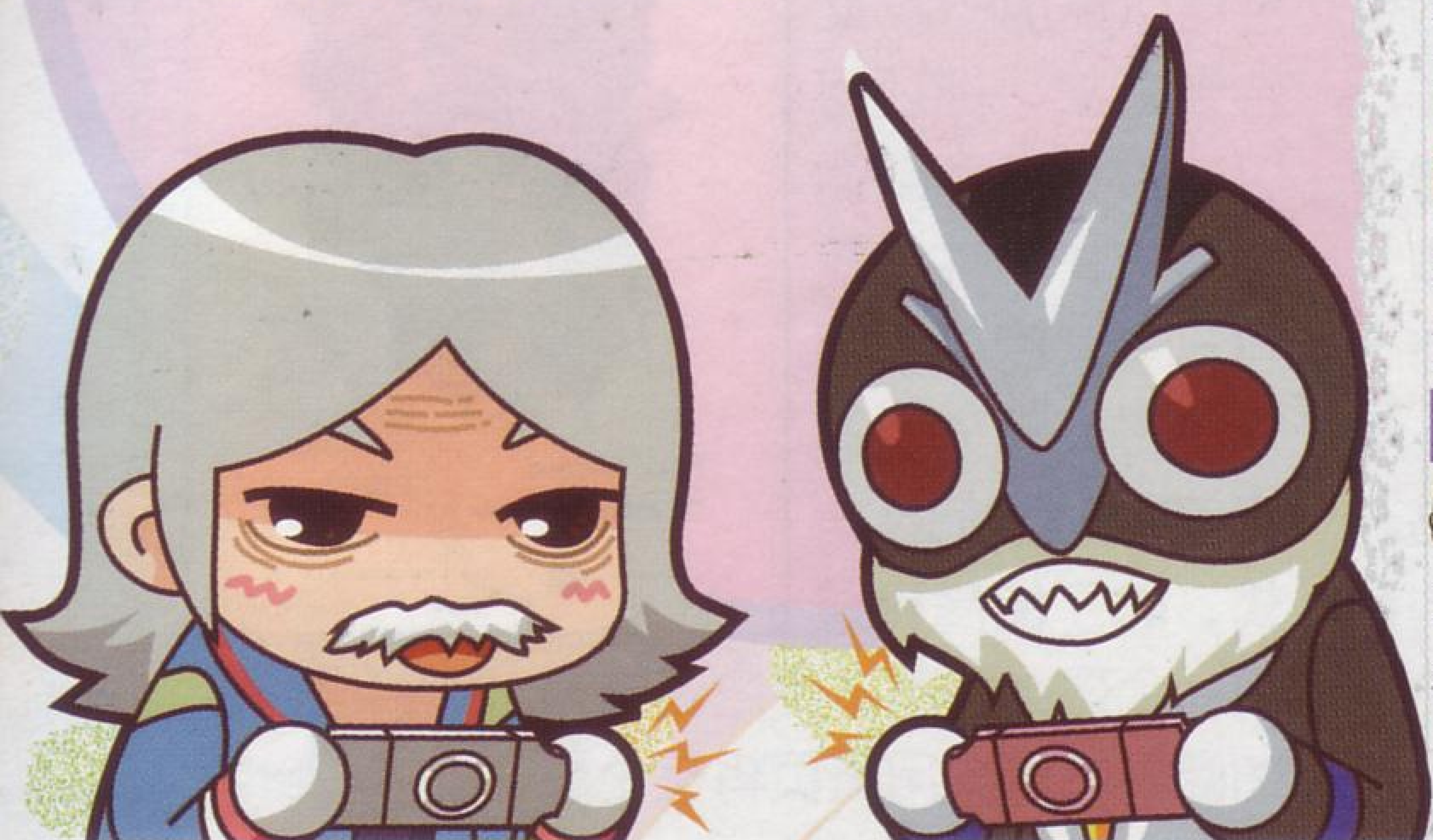


现在正在进行税法考试，无聊中，还是给你们写信吧。欢迎新编到来，天下事情有聚有散，重要的是在一起的同事能够拥有和谐、快乐的经历，祝身体健康，如让我中点什么奖，祝各编长命百岁。？

哈尔滨 王东泽

乌冬：税法考试复习的间隙还能抽时间写回信，谢谢这位读者朋友。

酷洛洛：这祝福语太有分量了吧，如果不让你中奖，那我们岂不都……



本辑热门游戏

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密 2人

白菜：最后一天当角色们都聚在一起时，跟他们一起经历了点点滴滴，同甘共苦的感觉油然而生。

雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 3人

阿鲁：看过场动画爽死我了！我要去给那些只看动画不玩游戏的人透剧！

太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战 3人

伊娃：游戏给人的新鲜感没那么强烈，无论如何求变，都没法在半个粉丝的我心里激起涟漪。

牧场物语 双子村 2人

雷伊：开始时为了神兽选择了养殖为主的村落，当发现想追的MM在另一个村子后，毅然决然地选择了搬家！

只言片语 在高考集中营灌了一年，已经是奥特曼了。高考结束，我也开始“面朝大海，春暖花开”，继续“掌机王”！（重庆 练新）

卑怯宝箱

冰红茶的故事



作为暑期福利，公司会给小编提供饮料，每人每天限取一瓶。由于资源有限，老编会来调查民意，问问大家都希望喝什么。厚道老实者，会本分地托出自己的喜好；偶有“败类”出现，那就是咱们的“自走人形加班高达”乌冬了。乌冬号称最爱喝某牌子的冰红茶，偏偏该冰红茶的口味为胧月、白菜、酷洛洛等大多数人所不喜，每每到了下午，乌冬就会先去拿在群众中人气很高的酸梅汤，决然把自己的“最爱”忘在了爪哇国。问起原因，答案是“好东西当然得留到最后喝啦”，于是当其他饮料都消耗殆尽，只剩基本由乌冬包办的冰红茶时，胧月总得抑制住将自备的茶包丢过去砸人的冲动。

伪·阳光学院

“掘”井雄二

说来惭愧，胧月本人在大学三年级之前，一直不认识“堀”字，但有“掘”、“倔”、“崛”等字在先，也自然而然地将其推论为jue音了——于是雄二大叔就在无数国人坚持不懈的“努力”下刨井不断，估计连温泉都挖出来了。日本姓名中带“堀”字的很多人都与游戏有所关联，比如堀井雄二、堀江由衣、堀北真希……一jue到底了。现在这个字的认知度应该提高了不少，如果你还不知道的话，那这里就稍微“科普”一下，该字念一声的ku。

掌门话题 憧憬或怀念的暑假生活



马修：小时候最怀念的暑假生活，就是顶着太阳跟伙伴们上山去成窝地挖蚂蚁，然后把不同窝的兵蚁放一起看它们打架。还有捉蛐蛐，一定要砖头石头缝里的才够凶悍，有一次还捉到一只稀有的棺材头蛐蛐——现在喜欢《口袋妖怪》应该和童年的这些经历有关。后来接触了游戏，最憧憬的当然是一个没有作业、可以随便玩游戏的暑假了，不过这个理想直到高考后才实现。



伊娃：大一暑假，约了三五个高中同学欲去学校后山玩耍。学校离江边不过20多分钟，而后山则是一年一年江底的黄沙和卵石堆积而成，山脚的天然池塘曾是我们最爱的暑假郊游地，男生钓鱼、女生采菱角，满池塘都是嫩嫩的青菱角，不仅个大味道还十分甘甜。可惜当我们到达时才发现整个后山在我们离开的半年里已被夷为平地，一排排白色的工厂房刺得让人睁不开眼，更不愿意睁眼……



雷伊：小时候奶奶家在长江边，一到暑假就会和小朋友顶着大大的太阳到江边玩，钓鱼、掏麻雀窝、打泥巴、爬沙堆……现在江边全都改造成滨江公园了，虽然更加漂亮，但曾经的那些原始风貌和乐趣再也找不回了。



酷洛洛：每天早上7点起床，一边吃早饭一边看新闻，9点开始躺在沙发上看动画到12点，吃完午饭后继续看动画，一直看到下午6点吃晚饭，然后还是看动画，看到晚上10点睡觉。如此日复一日……



乌冬：小学的暑假基本都和伙伴在室外度过，打玻璃球、拍贴画、捉迷藏等等，那时候流行的游戏都没错过，初中有了主机后游戏场所渐渐转为室内，约上几个好友打上一个下午游戏真是惬意之极。



白菜：我的暑假生活基本就是早上睡懒觉，中午起来吃午饭，下午和晚上进行各种娱乐活动，比如打球，打游戏。玩累了倒头就睡。我坚持认为暑假作业不能归在暑假生活里面。



阿鲁：要说起暑假，在下的美好回忆就太多了，上山挖竹笋、下河摸螃蟹、爬树抓知了、三人戏嘉陵（跟一对双胞胎姐妹一起游嘉陵江）。白天在家避暑，傍晚漫山遍野地跑，捉迷藏、打水仗、自制冰块涂抹身体，哪一样不比玩游戏强啊！玩游戏什么的最讨厌了！



胧月：童年因为家里管得比较严，所以天天盼着暑假，能痛快地玩游戏而不用遭父母训斥。现在的想法很简单，早晨能有一碗稀饭就酱菜，凉席履地，躺下看一些没甚内涵但有趣的杂书；中午不开空调，只在风扇下放一盆冰，与两三个朋友边玩纸牌边吹牛，一起吃煮豌豆；傍晚出去遛个街，顺便买些菱角、西瓜；晚上先听父母说相声般的斗嘴，然后看电视直到有倦意。

只言片语 先辈高考结束，我们下一届要面临高考倒计时了，祝大家都考个好成绩，也祝小编们心想事成。（合肥 小宇）

搬家之后

最近搬了新家，自己的房间变大了，实在太高兴了！望着多余的空间，我脑中又产生了收集《无双》手办模型和《口袋妖怪》扭蛋的想法，无奈我们这模型店少，品种也少，手头也没多少银子，家里更没电脑，愁啊……

辽宁 杜浩闻

乌冬：你可以收集《掌机王SP》呀，又便宜又实用，100多辑收集下来也够摆满书柜了，肯定壮观，嫌不够的话还有《口袋玩家》、《PSP专辑》、《NDS专辑》……

胧月：喂喂，乌冬不要趁机打广告好不好。

酷洛洛：扭蛋还好吧，一般的一套也不是很贵，不过全套《口袋妖怪》的就另当别论了……

有钱的兄弟

有个有钱的弟兄就是好，自从我有了GBA之后就一直盯着他的NDSL，终于在两个月前等到了，他买了新机器，NDSL就此免费入手，我现在又盯着他的PSP-3000了。

阜阳 老男人

酷洛洛：这个还要看你这弟兄舍不舍得借，如果像雷伊、马修这种拿游戏机当妹子疼的人，你是绝对借不到的。

伊娃：没错，某人想玩杀屏游戏，又舍不得自己的机器，就用公司的NDSL玩。

胧月：乌冬这方面做得还是很不错的。

乌冬：唉……我太有义气了。



像爱花的女友

在一个阳光明媚的日子里，我与同校一名长得很像爱花的女生去看《钢铁侠2》，我的心情波涛澎湃！与她坐得这么近还是头一次，尤其当我俩手拉手时，我的手心直冒汗，最后，腿都开始发软了！看完电影后把她送回家，临走时还亲了我的脸，我彻底软成一滩水了。希望我俩的感情可以长久。

呼和浩特 李宣志

乌冬：对于喜爱炫耀的人我们绝不姑息，一经发现必定马上公之于众，你居然还敢和爱花公然前往电影院！你已经惹到所有的爱花亲卫队了，准备好接受群众的制裁吧！

阿鲁：冷静点，别人说的是长得像爱花的女生啦！

酷洛洛：这一定是李同学YY的情景，一定是……

拍砖

挨砖者：马修
挨砖原因：漏校了读者姓名错误

《为了大学后宫生活》是我写的，但是登的不是我的名字。我叫郭怀远，代号蝗虫，怎么变成了"沈阳 李原宇"了？作为一个支持《SP》80多辑的老读者，工作失误可以理解，但你们不能拿我的姓名消遣啊！于志远是我的曾用名，只用这名写过一次回函。其他都是用郭怀远这名写的。我以我的游戏人品保证我说的绝对是真的，希望你们今后不要再恶搞我了，各位编辑BOSS。小弟我胆小心脏脆弱得很，受不了这个打击。最后祝《掌机王SP》越办越好，小编RP爆发！

郭怀远

马修：其实这种砖马修已经挨了不少了，一直在找根本原因和杜绝方法。这里先向郭怀远以及所有刊登错姓名的读者朋友们真诚地道歉。以后马修我除了早些将"掌门人"交给美编、避免后期排版忙碌出现问题。我作为栏目负责人，也会将读者名字作为重点内容，对照文本进行重点校对。有喜欢连笔字的朋友，在写名字、昵称这些重要信息时也尽量耐心工整地写，避免小编这里看错字——从我自己做起，大家一起努力，把这个问题彻底给解决掉。

只言片语 白菜的发型让我想到了《游戏王》中的一人物，伊娃是"编花"，白菜就是"编菜"吧。（嘉善 Solo）

梦想之旅再次启程！和小编们一起远征东京，亲历TGS！

东京游戏展（Tokyo Game Show），是日本最具规模的、面向专业媒体和普通玩家的电子游戏展会。《游戏机实用技术》和《掌机王SP》自2004年以来坚持每年亲临TGS现场，报道展会盛况，让所有中国玩家也能有身临其境的体验。

每个玩家心中都有一个梦：亲临TGS会场，享用属于玩家的视觉盛宴。去年由UCG举办的“TGS梦想之旅”活动中，就已经有一名幸运读者随小编们一起感受了会场的热烈气氛和东瀛的异国风情。今年，梦想之旅还会继续，《掌机王SP》将与UCG共同举办这次活动，诚邀玩家加入我们的“远征军”，每一名读者朋友都有机会成为幸运儿，免费游东京！与去年不同的是，除了抽选出的幸运读者外，我们还特别推出“自费梦想之旅”计划，满足更多玩家的需要。

你想在东京度过为期一周的国外之旅吗？想零距离接触知名制作人，试玩最新最火的游戏吗？想走在秋叶原的街道上，体验ACG圣地的醉人魅力吗？打起精神，在《掌机王SP》第139辑和《游戏机实用技术》第255期上搜索详细的报名方法吧！

四格漫画·熊猫



你一言 我一语

白菜好有意思啊，傻乎乎的，顶你！“喧闹游园”继续努力！

瓦房店 弘哥

白菜：谢谢弘哥支持，只要还有人喜欢看，白菜就有继续做下去的动力了。如果有什么有趣的点子，请一定告诉白菜。

美图秀在阿鲁的摧残下，当真是世风日下，唉……

广州 梁浩铭

阿鲁：二次元的不和谐物是毒害青少年的罪魁祸首，大家一定要带着批判性的眼光去看！

希望小编们见谅我的毛笔字，因为在练毛笔所以就顺手写了调查表，然后发现拿错了笔……

上海 谢宇豪

马修：没什么啊，又没说调查表非要用什么笔，毛笔字写得不错，赞一个。

入手NDSi后不久，任天堂就在E3上公布了3DS，我有种心碎的感觉……不知道3DS是否会像NDS取代GB一样取代NDS，还是像PSP go一样是……

宁波 小强

马修：没什么心碎的，NDS好游戏非常多，绝对够你玩到攒够钱买3DS的。个人认为，3DS和NDS至少会有一年的时间共存，然后NDS慢慢退出，3DS时代正式开始。PSP go失败的因素很多，目前来说3DS没一样具备的。

终于放假了，我的小N再度回归我的怀抱，虽然没有超人大叔归来的那么惊世骇俗，不过终于可以享受许多大作啦！

宁波 邪神

马修：我忽然想起很多掌机被家长被老师没收的读者朋友们，话说大家的机器都要回来没有啊。

最近很想玩PSP，就决定卖了NDSL，但《黑·白》的发售时间确定了……我该怎么办？

刘岩

马修：NDSL按住不动静待《口袋妖怪 黑·白》，并开始为买PSP攒钱。

134辑我画了流川枫，请小编们刊登一下吧。

石家庄 liuinter

马修：大家也看到了，每辑玩家画廊空间有限，没法将各位的一一刊登，因此没有刊登的各位最好在以后的调查表上继续画，画得好的、有创意的、好玩的早晚会刊登。

高考一出考场，我的邻居兼同学回到家就将高中三年所有的书、试卷在楼前的空地上点了，好耀眼的火！我没点，而是把我的卖给回收站换冰糕了。

徐州 蝗虫

马修：蝗虫同学和我中学时候一样啊，中考高考后把课本复习材料参考书什么都卖了换零花钱。高考后焚书的心情非常理解，但个人觉得卖掉的方法更好，不仅有零钱，而且很环保。

一只疑惑我为什么一直不能中奖，难道我的地址太难打了？还是小编拼不出来？

常熟 怪兽

马修：中奖随机性很大，至于你的地址，只要写得清晰没有打不出来的，即使有不认识的字也还有手写输入呢。

小编形象评：马修，别以为你换了件马甲我就认不出你了。

茂名 周良

马修：其实没换马甲，只是换个姿势而已。

对E3的期待及是否打算购入3DS

买总是要买的，但还是要观望一阵。

上海 郑一帆

期待《口袋妖怪 黑·白》。3DS么，没钱……

昆明 御坂美琴

最主要的是3DS的机能，超越PSP会购入。但要观望一下，最好能出神游版。

鹿泉 高涛

3DS要和大家见面了，我十分激动。可是那么好的机子，我的钱包吃得消吗？

汕头 林泽嘉

自己玩游戏本着完美主义的原则，再加上游戏速度慢，一年玩不了几个游戏，喜欢的游戏又是超耐玩的，所以有一部掌机就够了。

杭州 DeepThroat

3DS如果在2000元以下，可以考虑第一时间购入。

深圳 风舞の古龙

期待《口袋妖怪 黑·白》，一定会购入3DS，并要限定版的。

北京 幻影の霸者

3DS不想买，反倒是对iPhone 4G很有兴趣。NDSi LL我都三个月没碰了，老任的还是算了吧！

深圳 小米e

关注用裸眼看3D的感觉是否震撼。不过不打算购入。

广州 皇家骑士

必入3DS，接下来就看神游的了，来中国也弄场风暴吧。

上海 王菁益





马修：游戏未发售，藤叶蛇的人气就已经很高了。



白菜：怎么觉得用火烧这个山寨酷洛洛会爆炸……



马修：风格很赞的卓别林大师，耿同学涂了半节课的作品，是用线条一笔一笔涂成的哦。



乌冬：全身钻头的机器人吗？看着杀伤力应该挺高，就是模样有些吓人。



酷洛洛：Q版的高领爱花真萌，等等，原来女生也玩《深爱+》啊……

 只言片语 祝福离开的小编天天快乐，也祝新小编与老编工作愉快，加油！（灵山 ACE）

天下聚会





聚会来啦！聚会来啦！

天津MM：米米啊，暑假好无聊啊，什么时候才有聚会啊！
成都FF：米格兄，我们成都聚会也好久没看到啦！
无锡QQ：小米啊，你说无锡山好水好人也好，咋就没个聚会呢？
Mig：你等等，你等等，这就好……

于是乎，暑期天下聚会，火热拉开帷幕，天津、成都、无锡，“莱仕达”暑期天下聚会活动火热进行中，更丰富的奖品，更有趣的玩法，更贴心的游戏氛围，我们期待你的加入！

成都

“莱仕达”天下聚会 成都夏日玩家交友会

你我的游戏，你我的聚会
体验不一样的夏天，体验不一样的欢乐

时间： 2010年7月31日星期六9点30至17点30，火爆持续8小时
地点： 成都市科华北路64号瑞阳茶府
报名方式：
1.现场报名，可以直接报道，现场会签到薄供大家签到
2.手机报名，风の影13880619295
3.QQ报名，风の影57254972
强力活动内容：
游戏体验，热血比赛，掌机联机，人品大集合，神秘活动
每样都不容您错过！

天津

“莱仕达”天下聚会 天津游戏交友会

丰富的次世代游戏试玩+莱仕达产品体验
Xbox360+PC震撼体验活动，专业周边带你畅想游戏乐趣
另外还有紧张刺激的掌机对战比赛，多多奖品等你拿！

NDS《横行霸道 血战唐人街》多模式争霸赛
PSP“《三国无双》系列”对抗赛
NDS/PSP赛车系游戏对抗赛
时间： 2010年7月24日周六下午13点～19点
地点： 滨江道中原百货七层
报名电话： 15922120583
联系人： 雷吉
报名QQ群： 71271818
我们口号： 游戏改变人生，人生游戏无限！

无锡

“莱仕达”天下聚会 无锡游戏玩家交流会

共同闯关，增进友谊！

时间： 2010年7月24日星期六13点至19点
地点： 北大街莲蓉桥中大颐和湾8-21新游坊
报名方式：
1.现场报名，可以直接报道
2.手机报名，谢越13665173739
3.QQ群，谢越49481305
4.邮箱报名，admin@pokemon.la
强力活动内容：
有奖竞猜，联机热血比赛，次世代体验

本次活动奖品由莱仕达独家赞助，另有丰富礼品、杂志等你拿！

通告

128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者、136辑“玩家点评”《伊苏7》作者sywpurple，看到消息后请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

下辑预告 掌机王SP VOL.139

7月下旬全国上市

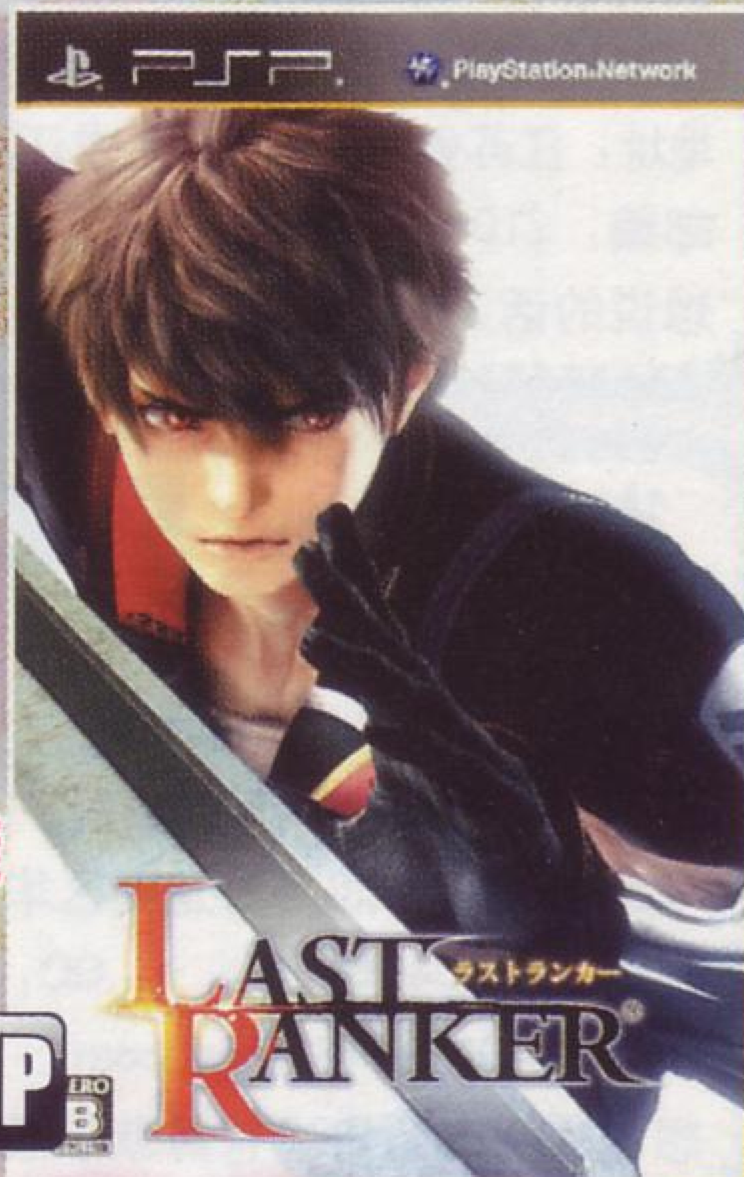
下辑重头



NDS 牧场物语 双子村



NDS 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与暗的英雄



最后的战士 PSP

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

李爽 昵称：zghoo3



性别：男 年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《联合突袭2》
地址：湖南省长沙市岳麓区望城镇雷锋大道九公里处长沙医学院
邮编：410219 QQ：710532436
Email：710532436@qq.com
想说的话：为啥我一次也上不了交流空间呢？难道一定要贴进我的“玉照”？

周志雯 昵称：克雷

性别：女 年龄：13
拥有掌机：PSP、GBM
喜欢的游戏：《初音》、《魔界战记》、《旋风管家》
地址：广东省广州市天河区华南理工大学西秀村2栋604房
邮编：510640 QQ：465078120
Email：465078120@qq.com
想说的话：好像又多了一个叫“酷洛洛”的小编，不管怎么说，小编们加油！

王丹南 昵称：落の龙

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSi、PSP go
喜欢的游戏：《无双》、《MHP》、《战神》
地址：江苏省南京市鼓楼区龙江小区阳光广场4号楼20室
邮编：210036 QQ：934176292
想说的话：KT，你出《无双》可否快一点？

杨泽 昵称：枫叶的传说

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《明星大乱斗》
地址：陕西省西安市碑林区安居巷34号
邮编：710002 QQ：402038219
想说的话：第一次写信，希望能上。

肖俊宏 昵称：笑包

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》系列、《三国无双》系列
地址：广东省汕头市龙湖区华美庄
邮编：515041 QQ：491397463
Email：491397463@qq.com
想说的话：给份《苍翼默示录》的出招表吧……

王友润 昵称：赏金猎人

性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《重装机兵》、《洛克人》
地址：广东省潮州市潮安县庵埠镇亨利路44号
邮编：515638 QQ：1197046228
Email：ffaa110@126.com
想说的话：下一个目标：PSP go！

只言片语 最喜欢栏目：美图秀；原因：你知道的。（上海 Imba.Sigma）

张戈　昵称：毛豆

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场》、《超级大战争》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区辽宁省实验中学
邮编：110031　QQ：327433933
Email：syzhg8888@sina.com
想说的话：祝各位玩家生活顺利，祝《SP》越办越好，小编月月加薪。

胡晓华　昵称：Z区域

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《MGS》、《MHP》、《口袋》
地址：浙江省宁波市宁海县黄坛镇黄坛村下溪路7号
邮编：315608　QQ：1018934641
Email：1018934641@qq.com
想说的话：想支持正版，但是俺没钱！

劳维琪　昵称：ACE

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《战神》、《MHP》
地址：广西省灵山市灵城镇健康路12号四楼
邮编：535400　QQ：578308565
Email：578308565@qq.com
想说的话：很期待《MHP3》。

孙超　昵称：奇迹

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《勇者别嚣张》、《无双》
地址：上海市浦东区川沙镇金家村孙家宅35号
邮编：201205　QQ：1264874652
Email：lovefchao@163.com
想说的话：奇迹呀，你们再让我上次吧，至少知道我不是奇迹也不是奇运。

麦博　昵称：小麦

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GB、NDS
喜欢的游戏：全都喜欢
地址：广东省高州市茂名大道233号
邮编：525200　QQ：402022678
Email：maibo123123@126.com
想说的话：玩一样的游戏，分享不一样的人生。

黄德辉　昵称：绝世十坏蛋

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GTA》
地址：广东省东莞市南城区体育横路景泰轩402号
邮编：523000　QQ：515997904
Email：515997904@qq.com
想说的话：洋葱姐别走，教我打《苍翼》。

余佳　昵称：三文鱼

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《秋之回忆》、《战神》、《深爱》
地址：上海市宝山区宝杨路1941弄18号
邮编：201900　QQ：1500312026
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

仲伟仲　昵称：粽子

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《世界树迷宫》
地址：河南省郑州市惠济区郑州市第十二中学
邮编：450000　QQ：511185045
Email：199415zw2@163.com
想说的话：就算工作了，也要支持《掌机王SP》！

袁少华　昵称：挖墙脚的小猪

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《机战》
地址：浙江省诸暨市浣东街道王三村2号
邮编：311800　QQ：371992772
Email：371992772@qq.com
想说的话：海内存知己，天涯若比邻。希望有朋友能和自己交流。

陈鲁宁　昵称：岚飒

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：机动战士高达SEED全系列
地址：辽宁省辽阳市宏伟区仙鹤湖东小区29栋2单元302号
邮编：111003　QQ：340659929
Email：340659929@qq.com
想说的话：哈罗！哈罗！哈罗！

FAQ电台

转眼世界杯就结束了，也许大家还在为一场场经典的对决而津津乐道，为自己所支持的球队未能夺冠而惋惜，为一幕幕戏剧性的场面而谈论不休……的确，每一次的世界杯都会留给我们无尽的话题，一起期待4年后的精彩吧。

栏目主持：LIKY



SCE于与6月29日放出官方6.30固件，从官方描述来看主要是对PlayStation Store网络服务进行升级，另外还可以在GAME目录下支持文件夹排序。不过从破解角度来看，这次更新无非只为封堵6.20系统中《啪嗒嘭2》美版试玩版漏洞。的确在更新之后，这些6.30机器已经无法再通过该漏洞进入HBL加载自制程序了。然而SCE刚盖完一个坑，又有一个新坑被黑客挖了出来，日本黑客mamosuke在网上放出视频，为这个6.30固件写上“Hello World”，代表已经可以在该系统实现自主编程。似乎索尼永远都无法阻止黑客的猛攻，而我们这些玩家也可以继续在一边看戏了。

如今HBL的开发渐趋成熟，兼容性越来越好，界面也更加美观，遗憾的是按照当前的机制要载入ISO似乎不太可能，所以ISO加载器的思路也浮出水面。目前正在开发的ISO加载器分别有iLoader以及Koens Loader。由于两者开发的完成度不高，目前尚不可运行任何ISO镜像，但若果按照这种发展，只要等待加载器完善，《啪嗒嘭2》美版试玩版的漏洞将能实现全机型破解，届时包括PSP go的6.20以下官方系统PSP机型，成为国内市场的抢手货也是意料之内的事情。



最近在网络上传言6.10Gen-A已经制作完毕并等待发布，这个自制系统能运行6.20的游戏吗？ 苏州 方翔涛



目前尚未得到6.10Gen-A的确切消息，其实通过ISO tool 1.55UR破解或普罗米修斯固件，大部分的6.20游戏的正式版镜像基本都可以运行，不过6.20试玩版游戏就无能为力了。



我想买一台NDSi，推荐一下机子和配件。怎样给机子安装金手指插件？

常州 豆浆



NDSi版本间都差不多，不过行货版报价会高一些。配件的话，贴膜和包足够了。贴膜尽量选Hori、卡登仕这些国外原厂品牌；包就无所谓了，能保护机器是首选，不过注意，有些主机包里面的缝合处很硬也很粗糙，会摩擦机身，选用时要注意。NDS游戏的金手指是通过烧录卡实现，本身没有金手指功能的。



请问《心金·灵银》中用来改变阿尔修斯属性的板怎么获得？

Email 波导的勇者



击败小智以后，可以在乘坐往返于关东与城都之间的水星号高速船时向船长索取，每次获得的属性板都不同，得到全部属性板后，还能从船长处得到拿来卖钱的金珠（きんのたま）。另外水星号每周一、五从浅黄市出发，每周三、日从枯叶市返回。



PSP上的《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》中，开始要怎样赚钱？我第

只言片语 瞧阿鲁那宅样，啥都不说了。（贵阳 王士吉）

一次玩这类游戏，不怎么会玩，请小编赐教。

福建 豪哥

赐教不敢。早上8点开始在牧场打工，即使工作早早完成也要呆到18点再走，这样就可以拿到1000G。不过用这个方法会将一整天的时间都用在打工上，这一点请注意。





PSP的《玩具总动员3》中的点数是如何获得的，又有什么作用？

黑龙江 李伟江

每完成一项挑战都会获得相应的点数，这些点数可以拿来在奖励（Bonus）菜单下换取物品，比如画稿、高清图以及特效。画稿共有25张，高清图共有15张，价格则均为300/张。而特效的价格与作用以下列表说明：

物品	作用	价格
Snakes	当胡迪不慎从高处落下时，身上的绳索会自动拉住他	600
Comedy	巴斯会戴上一副搞笑的面具	600
Zurg Mask	除了骑马的时候，胡迪都会戴上扎格的面具	800
High Speed	所有角色的移动速度加倍	800
Maiden Buzz	巴斯穿上女仆装	1000
Invincible	星际使命模式中，巴斯不会再损失体力	1800



《潜龙谍影 和平行者》中，把装甲车、坦克打完后，开发部出现了装甲车和坦克，怎么才能在任务中使用它们呢？

辽宁 朱志桐

装甲车、坦克和飞机是无法在普通任务中使用的，获得它们的方法是在BOSS战中将所有增援步兵消灭，等部队长探出头来无力化他，这样就回收了这些载具。载具只能使用在佣兵任务中，也就是主基地的OUTER OPS，在排兵布阵的时候选择“大型兵器”让你的载具出战就行啦。





3DS的参数、图片都知道了，问：多少钱？

乌鲁木齐 黎翔



目前任天堂官方还未公布3DS的售价，不过据国外一些投资机构预测，3DS预计售价应该在249美元～299美元之间，也就是相当于1700元～2000元人民币之间。而来自日本方面的消息称，任天堂在6月底召开的定期股东总会上，有记者听到“考虑将在25000日元左右”的话语，约合人民币1900元左右，所以综合来看，3DS售价应该差不多这个价格。





《异说 最终幻想》我记得你们说可以从1级一下子升到99级，怎么升，在《掌机王SP》哪一辑？



在103辑的“研究中心”中可以找到，具体在P180页。



NDSi LL可以用NDSi的烧录卡吗？

北京 张剑



可以的，完全通用。



想问一下胧月“ありません”是什么意思，麻烦帮我解释一下，我只会读，并不知道是什么意思……



“ありません”代表否定意思，比如“没有”、“不”等。



PSP一进选游戏的地方就死机，怎么搞啊？其他地方都没坏。

武汉 赵雪枫



应该是记忆棒的问题，将记忆棒格式化后再试试看吧。



PSP的主题有pif和tif两种，但我的3000为何不支持tif，两种格式有何区别？

广东 林茂



PSP主题有两种格式，分别是ptf和ctf（不是你说的pif和tif哦），ptf是官方格式的主题，PSP系统可以直接支持，而ctf是第三方的动态主题，效果要更好一些，但是需要插件来支持，所以，你的3000要支持ctf的话，需要另外安装cxmb插件。

只言片语 《口袋妖怪 黑·白》太帅了！（湖州 黄金菜鸟）

小编寄语



胧月

★7月新番比4月更令人失望。

★虽然主观上不希望阿根廷输，虽然也知道阿根廷会输，但这比分实在让我没办法坦然接受。

★近来似乎养成了无意中摆弄裁纸刀的习惯，不知是否因为这样乌冬和白菜才不敢靠近我。

★由于欣赏日本铁拳玩家“七英雄くじんしー”，某朋友很慷慨地赠送我一张风间飞鸟的“铁拳神”段位卡。毫无疑问，这是全世界最弱的“铁拳神”（实际水平一段），卡片只敢放在包里，是万万不能在机厅里插的。

★就在去过东部华侨城的半个月后，该游乐城的“太空迷航”就发生了重大人员伤亡事故，小编们均庆幸自己躲过一劫。回想洋葱在深圳时，每次与大家分别都要摆个经典手势，并以“活着！”代替“再见”作告别台词，我认为这怕是得到了加护吧。



白菜

□最新的《苍翼默示录》PS3版还没到手……港版遥遥无期，难道真要逼得白菜去买死贵的日版？想看中文字幕啊……

□《Fate/新章》将于7月22日发售，作为一个型月粉，白菜表示非常期待。全新的英灵与全新的舞台，究竟会带来怎样的故事？

□七月新番基本都是悲剧，某学生会主题动画更是通篇乱七八糟非得点名批评。现在的公司是不是以为瞎跟风就一定有人买账啊？不过悲剧了也好，白菜之前欠下的账（《狼与香辛料》、《机巧魔神2》之类）正好借这段时间好好补补。胧月推荐的日剧也还剩一大堆呢……

□某日和朋友一起去机厅玩体感游戏《坦克乐翻天》，遭遇霸机的小孩，明明没有打却死占着机台不肯离开，横躺在两台机器上，活脱脱一个痞子样。最终我们还是没有玩到，而白菜事后得知，平时斯斯文文的某朋友说他当时第一次有了痛扁小孩的冲动……

伊娃

■最近的日子不太好过，都是在煎熬的等待中度过，以至于休息的时候根本无法定下心来，自己到底要找些什么事情来做？

■《暮光之城3》貌似内地上映的希望渺茫，而《绝望的主妇》第7季目前也还未播出，除了这两者，根本没有办法让自己移情到其他美剧上面，尝试着看了新剧《美少女的谎言》，这简直就是《绝望的主妇》+《绯闻女孩》的超级山寨版，真不知收视率是怎么赚来的。

■iPhone 4港版的发售终于确定下来了，之前这些流入国内的水货iPhone 4从最早的9000人民币已经炒到最高28000元了，甚至在香港已经炒到了4万港币一台！也许你会觉得买账的这些人神经，可是不可否认的是，虽嘴上不说但是心里那叫一个羡慕！



LIKY

◆天气越来越热了，家里的空调完全是个摆设——坏的，一直都懒得修，不过挺挺也就过去了，去年一个夏天也没开过空调，吹风扇也过来了嘛，还省电环保。

◆看了几集新版《红楼梦》，宝玉那尖嘴猴腮的形象实在让人有些不习惯。

◆话说前段时间儿子麦兜又是咳嗽又是流鼻涕，大半个月都不好，没办法还是跑到医院挂起了吊瓶，由于太小，扎针没法扎手，只有扎头，可怜这小家伙硬是哭了三四个小时，真让人心疼啊，以后可不能随便让他感冒了。



马修

◆一开始是抱着欣赏龙争虎斗的热情去看德国VS阿根廷的比赛，结果看到的是屠杀……倒是只进一球的德国对西班牙的比赛更精彩，除了为德国感到惋惜，也不得不赞叹西班牙的技术。

◆大概是我个人经历过一些科学解释不明白的事情，鬼片也没少看，因此新《红楼》中长得有点难以分辨出来的女性、忽然很快移动的人影，还有凄凉的昆曲，竟然都没让我有什么不适的感觉，反倒是以上种种加上《大明宫词》的风格色调，加上明清白话，让我真有种梦境般的感觉。虽然没能超过深入人心的旧版，但比起遭受严重商业污染的新《西游》、新《三国》已经好多了。而且说实话，这个年代能把古装戏拍出古韵已经很不容易了，世界杯后就追看这个了。

◆TF卡挂了后，不知道什么心情作怪，竟然在PSP上用模拟器继续玩起了GBC版的《GB大战争2》。

◆自从在《UCG》的奈落那试玩了NDSi LL后，便一直忍，忍到去买TF卡那天，机器近在眼前，我忍，我狠劲忍，我拼命忍，最后还是没忍住……



乌冬

◆月初才去完东部华侨城，想不到月底那就出了事故，出事故的项目还是第一个玩的，现在想起来都觉得后怕，希望同样的悲剧不要发生第二次，要不真是连去游乐场玩都玩得不安心。

◆把已出的夏季新番第一集都看了一遍，除了本来就预定要追的外，就再也找不出想看的，以至看完的4月新番空缺无法填补，为了不至于太“寂寞”，看来只好在夏季日剧上找候补了。



米格

★最近老同桌结婚，宿舍上下铺的兄弟生子，十一回去一定要好好去庆贺一番，一晃大学都毕业四年了，来这里奋斗了四年了，时间真是过得快啊……

◆在朋友推荐下看了《白夜行》，这本书真是将社会的黑暗面描写到了极致，而且还是在一个极其真实的社会背景之下细致刻画，读到有些时候甚至让人有点喘不过气的感觉。最独特的还是这本书的写法，所有的底都留在整本书的最后三分之一来揭，冲击感真是超强的说。

■世界杯吸引了全球无数目光，可也遮蔽了最近人们对一些焦点事件的关注度……希望早日回到常态吧！



酷洛洛

◎近期难得有两天假期，于是宅在家里补完以前的老游戏，最后把X360的《信赖铃音》再通了一次，尽管本作在外界褒贬不一，但其完美的音乐、出色的画面、爽快的战斗系统，还有平野绫的配音（此乃关键），绝对是酷洛洛心目中的神作之一，如果NBGI要把这游戏移植到3DS去，估计本人会感动得崩溃。

◎说起补完游戏，尽管本人颇为喜欢“《传说》系列”，但其游戏进度相当古怪，除了《幻想》、《宿命2》、《永恒》通关之外，《无瑕》进度50%、《宵星》进度60%、《心灵》进度95%(BOSS面前)，最悲剧是《重生》，断断续续打了3年多，现在才80%，总不能一口气把游戏打通，不知道各位同学们有没有类似的游戏经历呢。

◎翻了一下游戏发售表，《火焰之纹章》、《最后的战士》、《Fate》、《伊苏VS空之轨迹》、《初音2nd》……眼看这些掌机游戏大作在7月纷纷上马、看来又要欠下一笔游戏债了。



阿鲁

■7月对于在校学生来说是休闲、放松的代名词，但对于我来说则是纠结的代名词。新番动画不断地出，新作大作也不断地出，首先不说工作要花掉多少时间，就算不工作也没有那么多时间用来补完这么多内容啊……博爱要付出的代价实在是太大了！

■前段时间抽空去玩了玩街机版的《DJMAX》，总算是拿到了“《DJMAX》系列”全作品试玩的成就。街机版以触摸屏来诠释游戏的方式比较另类，各种操作方式也很有意思，上手非常容易。不过玩这游戏的花费比较高，1个小时左右的时间我就用掉了10块钱的代币，看来这游戏我只能浅尝辄止了。

掌机王自由谈



日本国民级游戏《DQ IX》推出一年整，但这并不影响DQ FANS的热情，好的游戏总是需要细细品味，那么本辑第一篇稿件的作者对《DQ IX》，又是什么样的评价呢？第二篇稿子的灵感则是来自于2010广东省高考作文题目，也是别有一番味道。最后也提醒下大家，给自己起笔名时请勿使用繁体中文、日文汉字或“火星文”，使用时请自行用对应的简体汉字替代。

栏目主持：马修

我们的天使
——杂谈《勇者斗恶龙IX》

文 飞死超人

早上迷迷糊糊地从睡梦中醒来，耳畔就隐约传来呼啸而过的风声，仿佛陷入了另一场梦。拉开窗帘看到窗外弥漫着沙尘的浑浊天空，才意识到这阵风并非来自于梦——昨晚接近零点时刻，外面突然刮起了沙尘暴，繁星点缀的夜空顷刻间变得飞沙走石……此刻风依然没有停息的迹象，我不禁担心起昨夜风起时仍忙于生计，奔波在外的受苦的人们，还有那些飞舞在夜空默默守护这个世界的天使们是否会被这场沙尘暴吹散在宇宙的尽头？

想到这，我不禁暗笑自己的想象力又天马行空了，天使们存在于《勇者斗恶龙IX》（以下简称《DQ IX》）那张小小的卡带里，看来自己最近《DQ IX》又玩多了。







(一)

献给东方女性的一部赞歌

历经8代脱胎换骨的《DQ IX》恐怕是全系列中最独特的一作，带给玩家的感受也是不同寻常的，相信很多玩家在体验过游戏后都不约而

同地注意到了这一点。游戏已经发售了一年，这一年来围绕"'《DQ》系列'是否应该出在掌机上"这个话题展开的争论差不多偃旗息鼓了，笔者也不想再在这种见仁见智的话题上做文章打口水仗，这篇杂谈只想和广大DQ饭们换个思维从另一个角度去探寻游戏的亮点，以及剖析游戏主线、支线剧情种种让人无奈的设定。



《DQ Ⅸ》中一个极易被玩家们忽视的变化就是一改往日对人物脸谱化的塑造，更多地对人物的内心世界进行刻画，塑造每个人物的性格。通过这种对人物性格新的塑造方式，《DQ Ⅸ》成功地为玩家展现了众多栩栩如生的新角色，尤其是令人记忆犹新的女性角色。

《DQ Ⅸ》虽然在外表上加入了大量诸如教会、天使、恶龙之类的西方文化元素，但血管里还是流着地地道道的东方文化的血液。游戏中众多容貌各异的可爱女孩子们都具有典型的外柔内刚的东方女子的性格。

首先说游戏中最早登场的莉卡，本来是个没见过什么世面的含蓄的乡村女孩，过着平静如水的生活。突然有一天，那个名叫鲁伊达的陌生女子风风火火地闯入沃尔罗村，寻找去世已久的宿王未果，便揭开了莉卡的真实身分，原来她正是已故宿王的女儿。鲁伊达认为莉卡继承了父亲宿王的优良血统，具有不亚于当年宿王的经营旅店的资质，恳求她离开沃尔罗村这样的小村庄，前往王城森特修塔因经营陷入困境的鲁伊达酒店。对于莉卡这样一个乡下丫头来说，这无疑是个艰巨的任务，因为在《DQ Ⅸ》的世界里鲁伊达酒店相当于一家五星级国际宾馆。但是看似毫不起眼的莉卡在经过一夜反复的思想斗争后，毅然决定前往王城森特修因塔接管父亲的遗产——天下第一旅店鲁伊达酒店。

游戏中同样给笔者留下深刻印象的女孩还有贝克赛利亚镇的学者鲁菲因的妻子艾丽莎。在瘟疫横行贝克赛利亚镇的艰难时刻，她自己也已身染重病，却为了不妨碍丈夫研究病毒的起源而刻意隐瞒了自己的病情，并以一脸灿烂的笑容向勇者等人展现自己的乐观精神。当鲁菲因终于找到病毒的起源、协助勇者成功封印病魔后，艾丽莎终于耗尽了最后一息生命，默默离去，只留下因懊悔自己的迟钝而黯然神伤的鲁菲因。艾丽莎默默忍受着病痛的折磨，可她并没抱怨什么，甚至到灵魂离去的那一刻，也是面带着微笑。

除了莉卡、艾丽莎这两个性格鲜明的女性，森特修因塔的菲欧奈公主与小渔村的奥利加，甚至还有苦苦追寻堕落天使艾尔基奥斯的拉狄娜，也都是些令人钦佩的坚强女孩，她们的故事笔者不再赘言，留给玩家们自己去《DQ Ⅸ》的世界慢慢欣赏吧。

(二) 宽容！真正的救赎

"《DQ》系列"一向宣扬世界的真善美，这次的《DQ Ⅸ》也不例外，而且在本作中我们不难发现在剧情上许多细节更体现出一种宽容精神。

自私自利的小渔村村长企图将拥有召唤"海主大人"能力的少女奥利加诱骗到自己的私人海滩，威逼她只为自己服务，遭到奥利加拒绝后逼迫奥利加投海自尽。此举不但激怒了海主大人，甚至还激怒了广大玩家，相信很多玩家都认为像村长这样可恶的家伙即使葬身鱼腹都死不足惜。然而游戏制作人并没有让玩家以正义之名结果村长的狗命，仅仅是让他因惊吓过度大病一场卧床不起，游戏后期还仁慈地安排了一个让玩家寻找沃尔罗之水为其治病的任务。

草原游牧部落里，狡猾的跳舞虫凭借女神之果的力量变化为美女巫术师迷惑部落族长，并暗中迫害族长的儿子纳金姆和他的大猩猩，在阴谋败露真相大白后，被勇者彻



底打垮。按照我们一贯的“勇者除妖灭怪思维”，像这只跳舞虫这种乔装人类祸害人间的魔物，理应被毫不留情地铲除。可是具有仁慈之心的纳金姆并没有记恨它，反而饶了它一命将它放走，还委托自己的大猩猩朋友去照顾这只无依无靠的跳舞虫。

在游戏的大结局中，勇者打败了堕落天使艾尔基奥斯，也没有将这个给三界带来毁灭性威胁的悲情男子打入十八层地狱，而是任由幡然醒悟的他和曾经的红颜知己静静地前往另一个世界。艾尔基奥斯原谅了曾经背叛出卖自己的愚蠢人类们，而这个世界原谅了带给它巨大伤害的艾尔基奥斯，故事演绎到这一刻，宽容这个主题被彻底放大并升华，与故事开始前女神塞蕾西娅对人类的悲悯宽容之情前后呼应。

（三）一言难尽的剧情

为了适应掌机这块新土壤，《DQ IX》做出了一系列改革，在剧情上一改历代一条主线剧情走到底的模式，游戏中期适当加入了大量支线剧情。引入支线剧情的这一做法一度遭到众多日本资深DQ迷的批评，他们认为游戏中存在的诸多支线剧情割裂了主线剧情，使主线剧情显得过于松散。笔者认为游戏的支线剧情其实形同虚设，没有一些玩家想的那样具有很强存在感和对主线剧情的杀伤力——支线剧情完全是一个假象，只不过是制作人使的小小障眼法。因为看似可以随意选择进入的支线剧情是必须一个一个全部完成的，只是完成的先后顺序不同而已，所有的支线剧情都是紧紧围绕主线剧情展开，《DQ IX》说到底仍然属于一条剧情走到底的传统日式RPG。

在明白了支线剧情与主线剧情的从属关系后，笔者就要摆开龙门阵好好聊聊《DQ IX》的剧情带给自己的复杂感受了。《DQ IX》的每一个支线剧情都有一个相似点，那就是要求勇者在“学雷锋，做好事”的同时必须尽快集齐散落在人间的几颗女神之果，当我们将女神之果成功集齐后，故事又回到了主线剧情上，女神塞蕾西娅出现了……

如果玩到这儿，你还想不到笔者想说什么，那你就太迟钝了。在这里我郑重向玩家推荐一部日本传奇式的伟大漫画——且慢！先不说这部漫画的名字了，给没看过和看过早已忘记（能忘记吗？）的玩家简单讲讲它的故事，传说这个世界上有七颗龙珠，只要集齐它们，神龙就会出现满足你任何一个愿望，小悟空和他的小伙伴们为了不使龙珠落入坏人手中，踏上了寻找龙珠的旅程……怎么样，《DQ IX》的支线剧情是不是和《龙珠》有着惊人的相似处？

不仅如此，一些细心的玩家还哭笑不得地发现，沙漠之城古比亚纳发生的某段支线剧情和当年FC上的某款神作的剧情有着异曲同工之妙。小蜥蜴突然吃了恶魔果实——哦，不对！是女神之果后，变身为一条会喷火的霸道恶龙，以迅雷不及掩耳的速度将公主劫持，并从水管道逃走，我们的勇者马不停蹄地钻进水管道追了上去，最后用一种好孩子千万别模仿的方式狠狠教训了恶龙，救回公主。我想，如果早知道Level-5的游戏制作人会安排这样一小段剧情的话，SE应该和任天堂合作，买下马里奥大叔的人物使用权，在《DQ IX》中为勇者准备一套十分个性的水管工服的话，那么古比亚纳城的这一小段插剧肯定会赢来当年玩过《超级马里奥兄弟》的玩家们一片喝彩声。

或许上述这些关于支线剧情的趣闻可以用“如有雷同，纯属巧合”这个万能解释一笑而过，但是游戏中至关重要的主线剧情再次向80年代另一部日本经典漫画致敬就让人有些无语了。这次超人就不卖关子了，直接告诉玩家们吧，《DQ IX》让我想起了小时候令一代人热血沸腾的漫画《圣斗士星矢》。当年

士》通过动画、漫画双炮齐响，在中国大陆可谓妇孺皆知，知名度甚至连《龙珠》也比不上。虽然《圣斗士》是一代人心目中永远的神作，但是不得不承认剧情上总有一些脑残设定：故事的大背景几乎永远都是奥林匹斯山的一群自以为是的神们，每天吃饱了撑着，总认为人类是一群肮脏的生物污染了整个大地，于是神们不约而同地采取行动，先后以正义之名对人类实施制裁、净化大地发动了战争。不过，这些万恶的神们中还有一位伟大的女性很喜欢人类，不认为人类不可救药，相反认为他们很可爱，誓要保护人类拯救大地，带着一群被称为圣斗士的后生们展开反击。这位伟大的女性就是我们熟悉的雅典娜。虽然我对雅典娜领导人类展开的自卫反击战致以崇高敬意，但我搞不明白这位大姐干嘛每次都要一开始就主动把自己陷入险境，先是被海皇波塞冬关到柱子里，后又被冥王哈迪斯装进罐子里……整得圣斗士们很被动，不打不行，打又投鼠忌器，一场圣战下来被虐个几百回，要不是有小强属性早挂了——像雅典娜这样白痴的领导，不光是咱们读者着急，连死去的黄金圣斗士们也不放心，不惜背负叛徒之名，硬是苦心孤诣地骗过冥王哈迪斯重返圣域上演了一回无间道……

关于《圣斗士》的一切美好回忆就到此为止，超人的这篇杂谈不是为了怀旧《圣斗士》，而是为了扯《DQ IX》。让我们把思路回到《DQ IX》的世界中，很久以前，自以为很拽的创世神就对人类失望透顶，认为人类坏得不能再坏了，愤怒之余决意灭绝人类。千钧一发之刻，伟大的女神塞蕾西娅挺身而出，阻止父亲创世神对人类做出毁灭性攻击，可她用的方式几乎与《圣斗士》中雅典娜的方式如出一辙——自我牺牲（被动地化身为一棵树）。真别说，这招还忒管用，



▲《DQ IX》的剧情和《圣斗士》有一定的相似之处。

创世神无可奈何了，世界暂时转危为安了。我一直觉得郁闷，日本人眼中的女神怎么个个智商不足，既然人类有恶性，你可以



采取其他方法引导他们弃恶从善，从而拯救他们。塞蕾西娅，你现在自以为是随便变成一棵树，如果你爸爸根本不当回事，或者人类压根不领情，不改过自新，最终人类还是要灭绝的。

世界没事了，人类安全了，可苦了塞蕾西娅手下的这帮天使们了，天使们不得不跑到人界按区划片进入各个村挨家挨户的做好事，兑换人品积分，拯救这位精神可嘉的脑残女神。

剧情发展到后期，勇者的师傅“天津饭”伊扎亚尔也像《圣斗士》中冰河的师傅卡妙一样，为了最后的胜利，忍痛与众天使手足相残，扮演叛徒当了一回卧底。当真相大白后，伊扎亚尔也在弟子的怀中永远闭上了双眼，只留下勇者“此情可待成追忆”。

《圣斗士》作为一部上世纪80年代的老漫画，世界观、价值观与剧情设定深深刻着那个时代的烙印，充满局限性也是情有可原的，有些剧情设定再怎么脑残，终究是美好的，代表了那个年代的最高水平；二十多年过去了，作为“日本国民级RPG”的《DQ IX》，在主线剧情设定上仍然停留在《圣斗士》的水平上，这不免让人们对这款被炒为神作的《FAMI通》满分游戏充满鄙夷，发出叹息。“日本国民级RPG”的水平尚且如此肤浅，不难想象为什么整个日式RPG在这个风云际会的次世代持续走下坡路了。日本游戏的编剧们是不是应该换换剧作思路了？

《DQ IX》做为一款背负岛国玩家太多期望的国民级游戏，能有现今的表现已经相当不容易了，不过即使披着《FAMI通》满分游戏的外衣，也难逃对游戏水准需求日益增长的现代玩家们的需求。作为掌机史上惟一一部《DQ》系列正统续作，《DQ IX》是给我们掌机玩家带来希望的天使，希望它不要堕落。

与你为邻
——和小P一起的学校寄宿生活



编注：《与你为邻》是2010广东高考作文，题目及要求大致是“你我为邻，相互依存。你可以是有形的，也可以是无形的。邻，无法回避，却可有所选择。请你联系自己的生活体验和感受，以《与你为邻》为标题写一篇文章。不少于800字。”本文算是一篇类高考作文的投稿，其实更关键的，是这里记录了一段掌机陪伴的学校寄宿生活。

文 子宏

与你为邻，说得通俗一点就是与你在一起，之间没有什么限制，心与心之间可以是零距离。然而现实生活中，人们的交往往往不能明澈，变得复杂了。山重水复疑无路，柳暗花明又一村。或许是贪玩，又或许是逃避，我，与游戏为邻，与掌机为邻，与PSP为邻。后来渐渐发现，身边的人也有好多人与掌机为邻。故，邻之邻，吾之邻也。

我接触掌机比较晚，读高中时是寄宿，用电困难，更别提电视了。刚好那时PSP流行，在向父母苦苦的哀求下，终于赶在入学前入手了PSP-2000。现在回想起来，当时的决定还真是值得，让我在无聊单调的高中生活中拥有一点享受悠哉生活的机会。由于我离家较远，一般周六晚是留宿的，也因此可以通宵达旦地玩自己喜欢的RPG，记得在PSP上玩的第一款RPG是《核心危机 最终幻想Ⅶ》，当时是用了三个周六夜晚的时间才玩通关。游戏中的扎克斯的那句“拥有梦想吧”更给了我带着“吊车尾”的成绩读下去的动力，高三时甚至升到中上的程度。

当然我的小P不仅仅给我一个人带来快乐，同时也受到班上借机族的青睐，更使我成为学校里少数被找去联机的对象。虽然学校里学生众多，但掌机玩家却寥寥无几，即便如此，他们对掌机的狂热程度也是不容小觑的。一旦我拿起小P，幽灵般的他们就会出现在背后（周六除外），然后冷不胜防地爆出自己的意见，让你出一身的冷汗。有时我真想把小P当砖拍上去，无奈理性还是战胜了魔鬼。

被借机更是家常便饭，由于担心小P惨遭蹂躏，我也做起了“背后的死神”。有一次借给同宿舍的同学玩GBA模拟器上的《逆转裁判》（我自己都还没玩），一借就是一周。而我也整整当了一周的死神，那句“异议”都快成了我的口头禅了。

后来有一段时间流行起《MHP2G》，虽然本人不喜欢这种打怪刷装备的游戏，但在有机族的同学的鼓惑性语言的轰击下还是接受了。且渐渐发现，本人在这貌似单调的游戏上竟投入了近百小时，特别是联机一起杀怪，真是有种说不出来的快感。本人是个菜鸟猎人，所以能比别人多体会到一种叫做不劳而获的乐趣，通常是在别人奋力厮杀时补上一两支箭；然后打倒怪物后，一起上前去很欢乐地割两刀。

不过带小P去学校毕竟不是一件容易的事，首先是怕被偷，其次是被老师没收，最后还有电源的问题。后两点其实没什么，因为有一次我在课间玩被班主任发现了，他拍了我的肩膀意味深长地对我说：“原来你也有PSP啊，那有空我们来联机，没电来我这里充。”我除了爽快地说“好”，还真是别无选择呀！当然为报班主的“知遇之恩”，上课我坚决不玩，下课我节制地玩。惟有防盗是问题，校园盗窃屡见不鲜，小P除了随身带就是寄在班主那儿，也终于因此免遭被窃之灾。

无论谁为邻，都需要主动与真诚。与PSP为邻，便给予了我快乐与友谊。本来高考时就很想这么写，然而考虑到分数，还是留到现在写吧！



玩家点评





NDS 内田康夫DS 侦探浅见光彦 副都心连续杀人事件

◆厂商：D3 Publisher◆类型：AVG

评论人 暗の住人 评分 8

本作是以“《浅见光彦》系列”为卖点的一部侦探类AVG游戏。在剧情上十分曲折，调查的感觉要比同类作品真实许多，所有的调查由被害者的手帐记录开始，如抽丝剥茧一般逐渐深入事件的核心。事件中出现的大多数人物都有很深的关系，这里也是剧情的一大看点。剧情中，光彦最终选择了背负，结尾处主角仿佛真的见到浅见光彦自己所说的“我所背负的巨大的十字架”。不过沉重的剧情并不缺乏搞笑的元素。



游戏的大部分音乐都比较轻松，然而结局的音乐却充满着淡淡的孤独和沉重。通关之后，可以开启音乐凝听模式。从游戏的角度来说，本作比起其他侦探题材的作品，更像一部电子音响小说，需要玩家所做的就是选择，根据玩家不同的选项会发生不同的结局，笔者第一次玩就进入了真·结局。本作涉及的选项很多，关于主线走向的却不多，达成结局比较容易。在每一章结束前，光彦都会要玩家推理谁是真正的凶手，虽然不会影响游戏的进程，但是关系到游戏结束时对玩家“浅见光彦度”的评价——大概就是指与这位名侦探的接近度吧。

通关特典里的第三项为追加故事和原篇没有关系，但故事的量比较多，其中还有关于本游戏诞生、系统设定原因的故事，非常有趣，推荐大家阅读！

总的来说，本作是一款制作精良的游戏，并且满载着惊喜。虽然容量不大，但是还包含有不少的语音，声优们的演出也很精彩。各位玩家有时间一定要试一试，尤其推荐给喜欢侦探题材并且有一定日语基础的玩家。

NDS 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

◆厂商：NBGI◆类型：MUG

评论人 雪域龙魂 评分 8

作为《太鼓之达人》在NDS平台上的第三作，本作可谓是相当厚道，增加了地图冒险式的RPG模式，并且增加了一些人气曲目。笔者操作时觉得手感不错，难度减低了一些，初玩者不会感觉上手困难。RPG剧情方面使用的是日本国的版图式地图，遇敌率不高，不会因为频繁的遇敌而感觉乏累，一般从一个地图到达另一个地图遇敌次数在五六次左右，尚可接受。而联机协助模式的加强，也使得游戏难度进一步弱化。

本作系统方面画面系统方面使用了PS2的显示方式，上屏动画人物显示数量由原来的3变为5，会有游戏节奏加快的感觉，从而容易让新手玩家无法掌握好节奏感，这也算是个游戏难易度的平衡吧。对于换装道具，本次没有设定衣柜，找不到衣柜挠头的玩家请点击我们的太鼓主角本体即可进入换装……游戏开始时除了太鼓音色还直接追加了架子鼓和手鼓。其他游戏歌曲联动方面，《偶像大师》依旧客串几个新曲目，并且追加了宅男们为之疯狂的初音曲目。咳……基本上游戏曲目协调度很高，对于新手能很快接受游戏，老玩家们就直接选困难难度开始新的太鼓旅途吧。



总体来说本作让NDS版《太鼓》达到了颠峰，RPG模式足以让新老玩家在熟悉曲目中消磨时间了。音乐方面属中上乘，部分歌曲并不是很到位，在这里向各平台的《太鼓》玩家推荐，本作不会让各位失望。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在550～580之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

东部华侨城游乐园发生严重事故，让6月上旬才去游玩的众小编心惊不已。“太空迷航”几乎是全员都有玩的娱乐项目——oh my god，感谢上帝感谢佛祖。

《苍翼默示录》新作发售！期待已久的日子终于到来了。希望PSN的网战质量能达到白菜的接受范围。

再次申明，白菜确实是一名伪非球迷，不过像西班牙战荷兰这种好戏还是没有错过的理由的。写完这篇稿子，白菜就准备飞奔回去看球咯。

NDS

深爱+

秘技

日版　ラブプラス+

女主角性格变更

游戏中为每一位女主角设定了三种性格，当前的性格可以在画面中的TYPE下看到，以颜色进行表示。另外游戏开始最初的性格默认为TYPE-A。

爱花
蓝色（TYPE-A）：冷酷而恬静（“冷”+“静”）
橙色（TYPE-B）：温柔而老实（“温”+“静”）
红色（TYPE-C）：开朗而积极（“温”+“动”）

凛子
蓝色（TYPE-A）：冷酷而恬静（“冷”+“静”）
绿色（TYPE-B）：知性而强硬（“冷”+“动”）
红色（TYPE-C）：温柔而积极（“温”+“动”）

宁宁
橙色（TYPE-A）：温柔而老实（“温”+“静”）
绿色（TYPE-B）：知性而强硬（“冷”+“动”）
红色（TYPE-C）：温柔而积极（“温”+“动”）

在朋友模式下，当第二次约会结束后，会强制发生一起放学回家的剧情。在剧情中她会向你询问“喜欢什么性格的女孩”。根据此时选择的选项就将改变她的性格。不过如果在之前的交流中的选择倾向性过强，也可能会出现选项缺失的情况，令原本的三选一变为二选一。



在恋人模式下，上学途中也会随机问到这个问题。“彼氏力”越强就越容易接受你的回答。

提高女友接受回答的方法

女主角的性格基本上可以分为“冷”与“温”、“动”与“静”这两组，并由这两组相互搭配而决定。另外游戏设定女主角的性格将随着主人公性格的变化而变化以保持一种微妙的平衡。

举例来说，主人公多多采取积极的行动，女主角也会跟着慢慢变得积极起来。但是如果主人公的性格偏向温柔，则女主角的性格就会为了保持平衡而逐渐冷酷起来。也就是说，主人公的选择倾向于“动”，则女主角也是“动”；主人公的性格倾向于“温”，则女主角会倾向于“冷”。当主人

公采取各种行动时，女主角的“冷”、“暖”、“动”、“静”参数将会随之累积。利用这一点就可以更容易创造出改变性格的机会。而且这种对应与好感度无关，不需要去惹她生气——还不如说好感度越高，参数的累积越快。

具体点来说，比如想将绿色的宁宁（TYPE-B）改变为红色（TYPE-C）。行动方面不需要做太大变动，回复邮件时以“怎样都好”之类很随便的冷淡态度为中心，如此一来宁宁的“温”参数就会逐渐累积。如果之前的邮件回复大都采取了温柔的倾向，那么要让“温”参数赶上“冷”参数则需要大量的时间，所以一时没有变化也不要心急。

如果是在剧情模式下，注意减少一起放学回家的次数，尽量不要出席课外活动，约会的邀请来了也可以参加，不过要注意约会前后的回复选项尽量表现得冷淡。如此一来最迟在两个月内，进餐时对方就会向你提起改变性格的话题，此时基本就能一次成功了。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版

创造球会DS 世界挑战2010

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

金手指

GameID：BSWJ fc216794

按Select金钱最大
94000130 FFFB0000
020F08D4 05F5E0FF
D2000000 00000000

日本精神MAX
120F485C 0000270F

角色全开放

秘书
94000130 FFFB0000
020F080C 01010101
020F0810 01010101
120F0804 00000101
220F0806 00000001
D2000000 00000000

选手
94000130 FFFB0000
220EF86D 00000003
120EF86E 00000303
120F07B0 00000303
C0000000 000003CF
020EF870 03030303
DC000000 00000004
D2000000 00000000

挖角选手的珍稀度变化

正常级
94000130 FFFB0000
D5000000 00000000
C0000000 00000005
D8000000 022B6CE8
D2000000 00000000

EX级
94000130 FFFB0000
D5000000 00000001
C0000000 00000005
D8000000 022B6CE8
D2000000 00000000

珍贵级
94000130 FFFB0000
D5000000 00000002
C0000000 00000005
D8000000 022B6CE8
D2000000 00000000

传说级
94000130 FFFB0000
D5000000 00000003
C0000000 00000005
D8000000 022B6CE8
D2000000 00000000

NDS 日版

深爱+

ラブプラス+

金手指

GameID：BOXJ 0AE52CD7

按←变化为45度向上视线
621418A0 00000000
B21418A0 00000000
000001B8 FFF62000
D2000000 00000000

能力上升值必定最大
020CE9B0 E3A00000
020B05FC B3A04001

行动时能力不会下降
1212A7B6 00000000
0212A7C0 00000001

按SELECT行动值变为99
94000130 FFFB0000
2214312B 00000063
2214312C 00000063

按Y后站立姿势显示全身像，按X解除
927FFFA8 F7FF0000
02046EB0 E3A01E63
02051720 E3A00000
02051724 E58D0000
02051728 E3A00A4B
0205172C E58D0004
02051730 EA000004
02051764 E3A00A56
02051768 E5850004
0205176C E59100E0
02051770 E5850008
02051774 EA000004
D0000000 00000000
927FFFA8 FBFF0000
02046EB0 E5951028
02051720 E1520006
02051724 1A000002
02051728 E28D0000
0205172C E28310E4
02051730 EA000003
02051764 E1520006
02051768 1A000002
0205176C E1A00005
02051770 E28110D8
02051774 EA000003
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

NDS和PSP在7月中下旬均有不少游戏可玩，《新·纹章之谜 光与影的英雄》和《重装机兵3》这两款NDS游戏相对比较硬派，而PSP的阵容相对比较丰富。除了为大众关注的《最后的战士》外，几经延期的《Fate/新章》也是献给型月迷的大餐。SCEJ的文字类AVG大作《诡计×逻辑》第一季会在7月22日发售，集结日本众多推理大家的本作素质相信不会令人失望。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年7月			
15日	火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄	Nintendo	S・RPG	4800日元
15日	金属战斗螺旋 爆神须佐之男袭来！	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	RPG	5229日元
15日	跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！	踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！	NBGI	AVG	5229日元
15日	橡皮擦君 战斗橡皮祭	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	ACT	5250日元
22日	TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	ACT	5229日元
22日	猜谜！六角形2	クイズ！ヘキサゴンII	NBGI	ACT	5040日元
22日	家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花	家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	ACT	5040日元
22日	山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线	山手线命名100周年记念 电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线	Square Enix	SLG	5480日元
27日	银河车手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC	29.99美元
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ 忘却の遗产	Genterprise	RPG	5229日元
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	RPG	6090日元
29日	假面骑士战斗 化身骑士 卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	AVG	5040日元
29日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
29日	一起来当漫画家！DS	Let's！まんが家DS Style	Columbia Music Entertainment	AVG	5040日元
未定	巫师学徒	The Sorcerer's Apprentice	Disney	ACT	售价未定
		2010年8月			
5日	"超"恐怖故事DS 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
5日	战斗之魂 数码发令员	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	RPG	5040日元
5日	海豹宝宝3 好多小可爱	まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい～	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
5日	美丽祭师二人组 时尚收藏	ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション	NBGI	ETC	5040日元
6日	来挑战吧 字谜	Challenge Me：Word Puzzles	O Games	PUZ	售价未定
19日	公主偶像DS 变身！采苹果	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	ETC	5040日元
26日	大家的体感读书DS 超恐怖学校怪谈	みんなで体感读书DS チョーこわ～い！学校の怪谈	Dorasu	AVG	3990日元
		2010年9月			
2日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
9日	海贼王 巨人之战	ワンピース ギガントバトル	NBGI	ACT	5040日元
18日	口袋妖怪 黑	ポケットモンスター ブラック	Nintendo	RPG	售价未定
18日	口袋妖怪 白	ポケットモンスター ホワイト	Nintendo	RPG	售价未定
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	A・AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
30日	强袭魔女2 治愈·治疗·变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
		2010年10月			
未定	超级涂鸦	Super Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	售价未定
		2010年12月			
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
		2010年秋			
未定	王国之心 编码重制版	Kindom Hearts Re：coded	Square Enix	A・RPG	售价未定
		2010年冬			
未定	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
		发售日未定			
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	黄金太阳 黑暗黎明	Golden Sun：Dark Dawn	Nintendo	RPG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定



火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄



7.15 ■Nintendo■S · RPG■4800日元



虽然是一款复刻作品，但本作在各方面还是体现出了诚意。玩家将首次得以化身成为“影之英雄”进入游戏与角色们一同拼杀，重新引入的支援对话、新增的外传情节以及介绍国家、人物关系的指南模式都是非常吸引人的要素。追加了当年卫星版的“阿卡内亚战记”更是让系列玩家夙愿得偿。



最后的战士



7.15 ■Capcom■RPG■5990日元



动作天尊打造的一款RPG，是强调战斗系统和角色培养的作品。玩家扮演的是最下位的战士吉格，依靠不断的修行提升自己的能力，打倒强大的对手以提升战士排名。本作战斗爽快，大量的流派和特技让每场排位战都精彩纷呈，玩家对角色有着丰富的自主编辑权，多彩的支线任务也锦上添花地保证了游戏的耐玩性。众多一线声优的加盟让其表现力更进一步。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年7月					
15日	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	ACT	5229日元
15日	与凯蒂猫在一起！打方块123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！	Dorasu	PUZ	4410日元
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	5990日元
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスター	Konami	ACT	5800日元
15日	桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻！	Hudson	TAB	5460日元
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	SPG	5250日元
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
22日	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
22日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择·传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
29日	第二小说 她的夏天，15分钟记忆	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一Software	AVG	5229日元
2010年8月					
5日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG	6090日元
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价未定
12日	家族计划（暂名）	家族计画（暂名）	Cyberfront	AVG	5040日元
26日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
26日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	3990日元
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	樱花樱花 春色烂漫	さくらさくら HARU URARA	GN Soft	AVG	6090日元
2010年9月					
9日	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	Irem	TAB	5040日元
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	A·AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！3way standoff	Ascii	AVG	6090日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
未定	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
未定	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	售价未定
2010年10月					
7日	噬神者 爆破	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	售价未定
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	售价未定
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
2010年冬					
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定



DVD光盘内容导视

游戏展望台

9款热门新作最新官方影像



- ◆幻想传说 换装迷宫X【PSP】
- ◆核石之王【PSP】
- ◆轻音少女 放学后的演奏会【PSP】
- ◆伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说【PSP】
- ◆龙珠 组队战【PSP】
- ◆最后的战士【PSP】
- ◆二之国 漆黑的魔导士【NDS】
- ◆重装机兵3【NDS】
- ◆家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花【NDS】

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- ◆太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战【NDS】
- ◆益智之谜2【NDS】
- ◆变形金刚 塞伯坦之战 博派·狂派【NDS】
- ◆乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！【NDS】
- ◆雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破【NDS】
- ◆乐高哈利波特 1～4年【PSP】
- ◆我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密【PSP】

随盘附送

实用资源倾情附送



PSP ISO

- ◆我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密
- ◆限时幻想
- ◆格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章

NDS ROM

- ◆太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战
- ◆雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破
- ◆牧场物语 双子村

全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术师》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- ◆Gift 永不消逝的彩虹
- ◆iBooks
- ◆铁血战士

口袋特企

怪物猎人广播剧（4）



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战》的演示视频中，最后的命中率成绩是多少？

A：100%　B：95%　C：90%



PEGA 双核动力站 3名

龙珠 世界全书终极版

192页16开精装特辑

《龙珠 世界全书》全新进化版，
史上最具收藏性的《龙珠》资料集！

更丰富的内容、更翔实的资料、更精美的配图！全面剖析《龙珠》，将这一世界中的每个角落都呈现在读者面前；深层挖掘《龙珠》秘密，更配以鸟山明的亲自解读；对世界观、角色、战斗、道具和交通工具等元素进行完全解析，带您走进这个充满了奇思妙想的神奇世界。本书还特别收录作者鸟山明评选出的数项最佳、官方十大排名等精彩内容，绝对是您不可错过的珍藏宝典。









赠送精美龙珠占卜扑克

已上市
各地报刊亭有售

雷顿教授谜题绘本

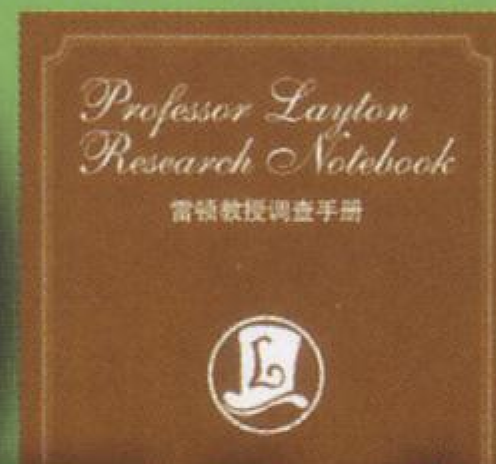
谜题绘本＋探秘历险棋
＋调查手册＋原声CD 带给您全方位超值享受！





将雷顿教授的谜题集结成册，以更为直观的方式推出，为读者打造出多姿多彩的思维训练场！配以生动有趣的插图，无论是上班族、学生，还是学龄前儿童，都可以在其中找到属于自己的乐趣，即使挑战上百小时也不会感觉疲倦！另外附赠雷顿教授记事本和雷顿教授探秘历险棋，将雷顿教授与最近风靡国内的桌面游戏结合在一起的棋牌游戏，可以和全家人或亲朋好友一同游玩。玩家可以扮演雷顿教授中的经典人物在神秘的世界中探险，比比看谁先找到传说中的宝藏！







拓展思维、锻炼大脑的谜题集！
生动有趣、寓教于乐的绘本书！
随时随地与女友、与同事一同挑战的智力图册！

已上市
各地报刊亭有售

动漫游书店淘宝独家发布书刊上市预告并接受预订。

双皇冠信誉100%好评率

支付宝网上付款或邮局汇款

平邮免费

书店新网址：www.ucg.cn

新开“特价限购区”，连续推出各类书刊特价活动！

动漫游书店淘宝店首页即可查看各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍！还可以当即预订书刊，方便快捷！

塞班 Symbian

全面对应 诺基亚N系、E系、5800等S60系列手机

智能手机宝典

教你玩转诺基亚智能手机 Vol.2

一站式装机

数百款最新软件、游戏、壁纸、主题

DVD配套光盘收录全部资源

塞班 Symbian 智能手机宝典2 DVD-ROM

已上市

各地报刊亭有售

塞班智能手机宝典 Vol.2

全彩大16开，200页，附赠DVD-ROM

《塞班智能手机宝典》第二辑火热上市，为广大塞班智能手机用户带来最新的软件、游戏，从最基本的入门知识到高级的应用技巧一网打尽，数十款实用软件和两百余款手机游戏的介绍，无论你是新手还是老手都能有所收获。

部分精彩内容简介

Connecting People——诺基亚的智能手机之路

5800XM 自制固件刷机实录

进入大屏触控时代——9款S60V5手机导购

一站式装机——S60V5精选软件大推荐

DVD-ROM数据光盘

一站式装机的DVD-ROM配套光盘，收录数百款软件、游戏、主题、壁纸，全面对应S60 V2、V3、V5等机型。

怪物猎人 MONSTER HUNTER 同人画集

已上市

各地报刊亭有售

怪物猎人同人画集

全彩大16开96页豪华精装画集+精选音乐CD



近400幅优秀同人画稿

全部云集在此

献给所有热爱MH的猎人们







KEYWORDS

麒麟娘 · 大怪鸟 · 太刀党 · 狩猎猫 · 火龙

炎王装 · 怪物拟人化 · 宠物猫



ISBN 978-7-89476-453-9



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-453-9

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）